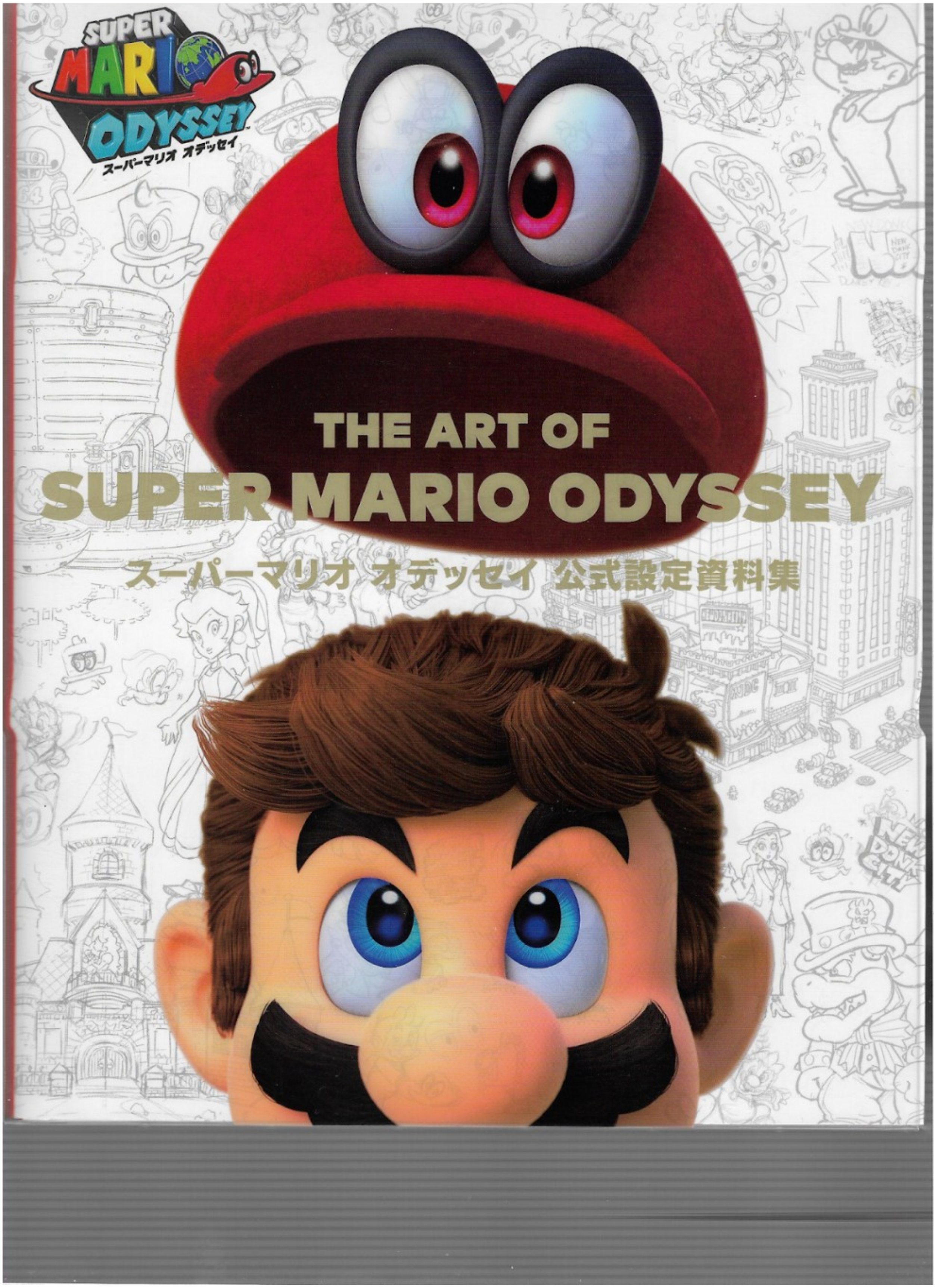
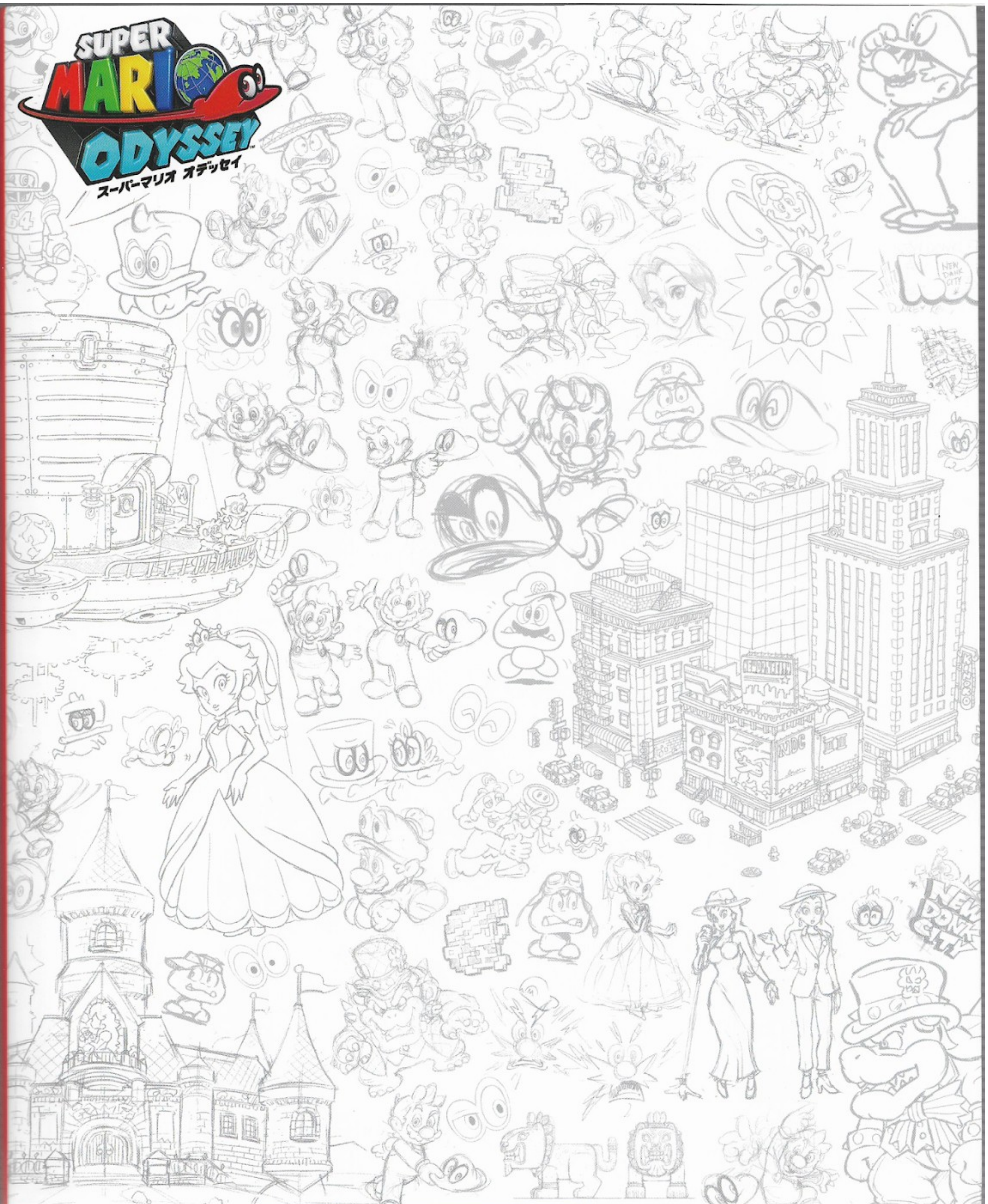
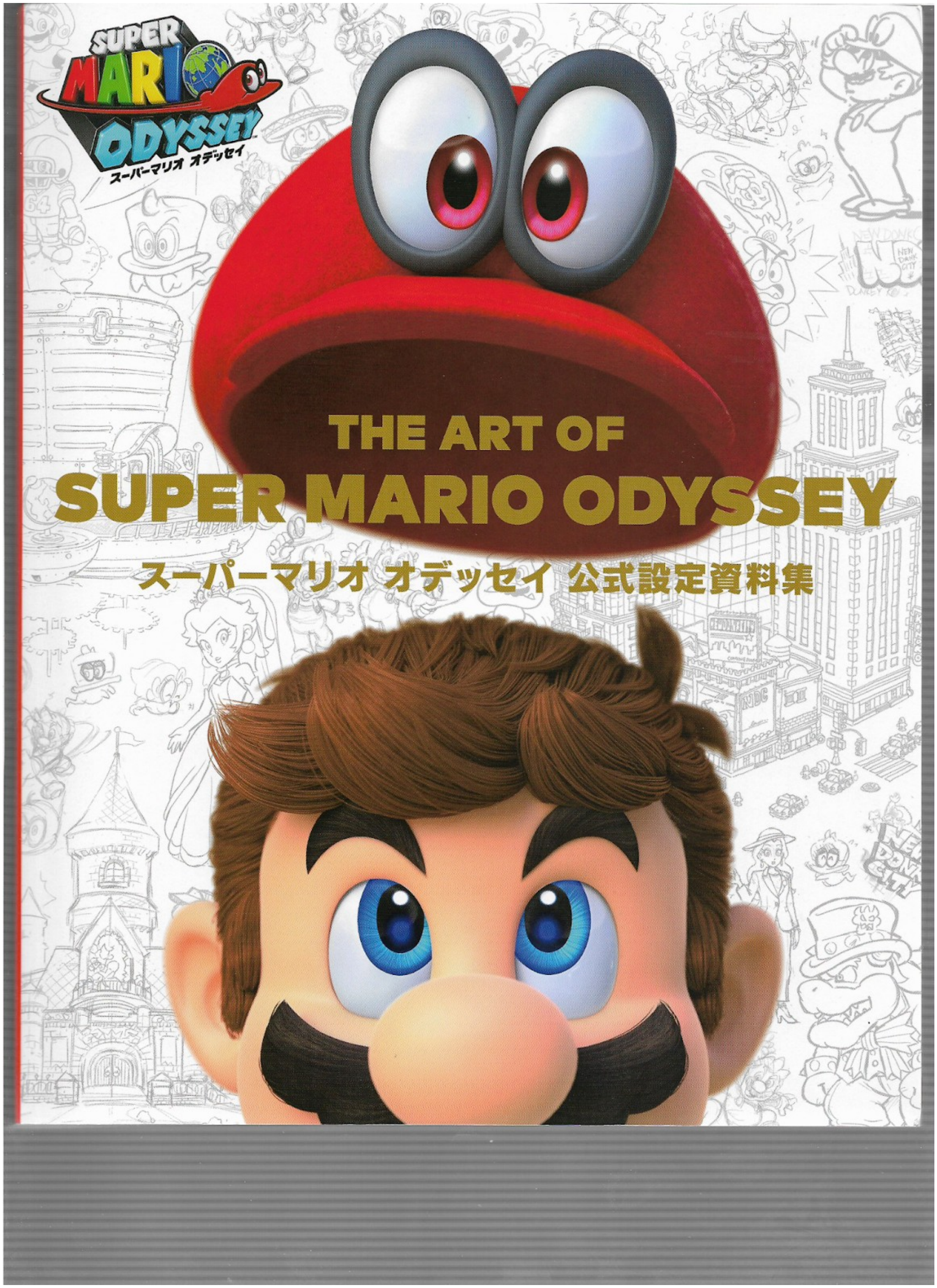
hived by AnotherMariofan

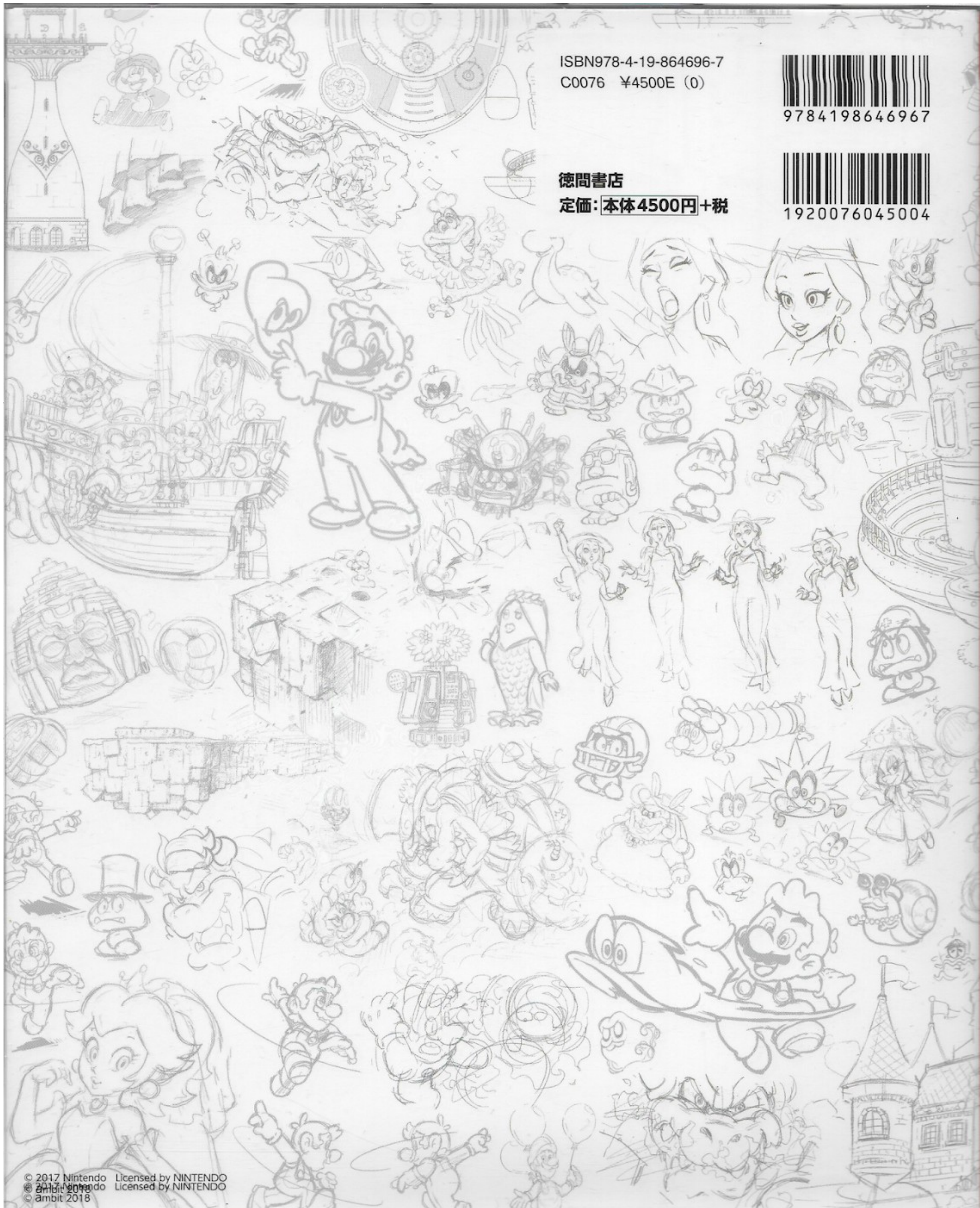



SUPER MARIO ODYSSEY
スーパーマリオ オデッセイ
NEW DONK CITY



THE ART OF SUPER MARIO ODYSSEY

スーパーマリオ オデッセイ 公式設定資料集



ISBN978-4-19-864696-7
C0076 ¥4500E（0）

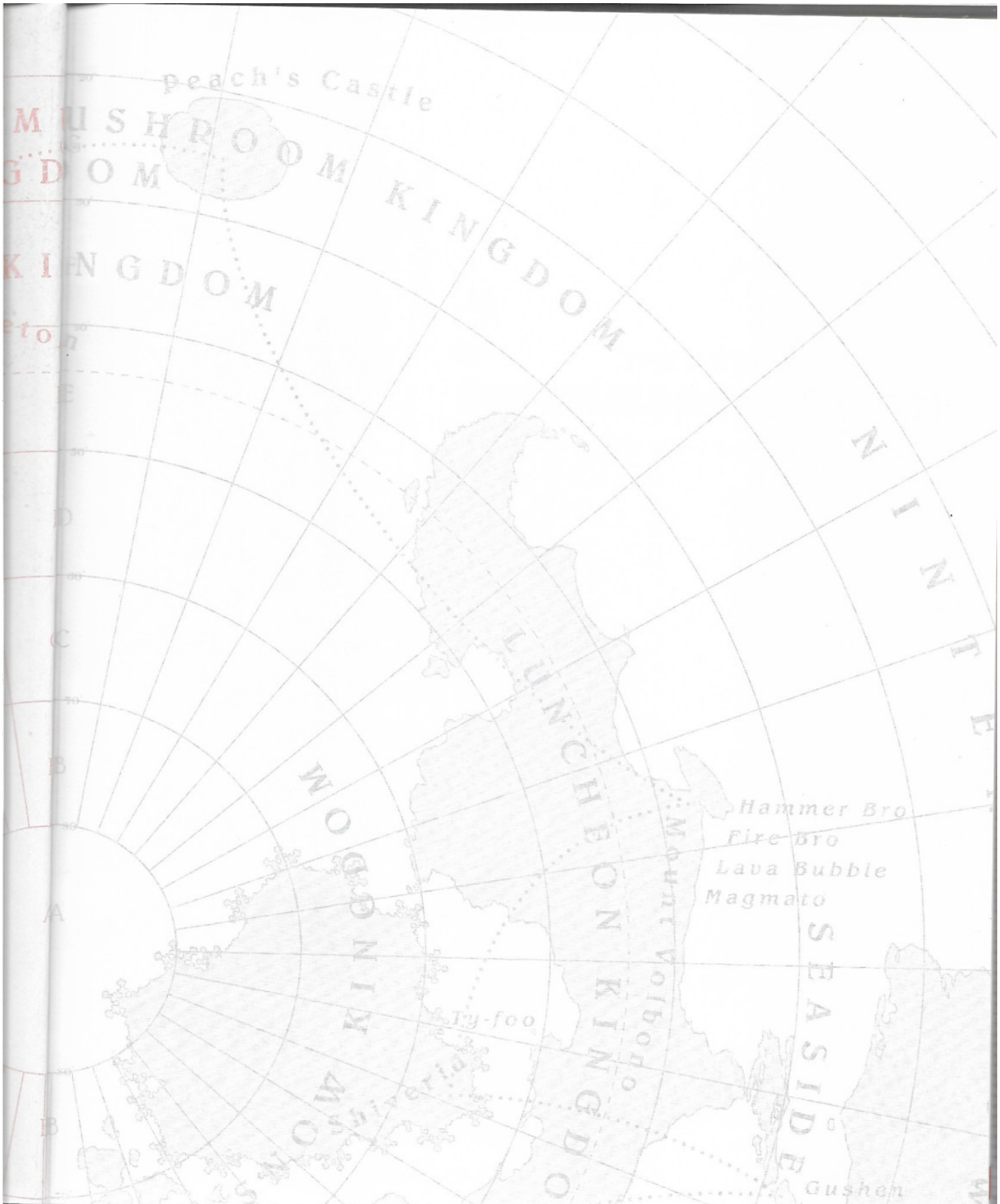
9784198646967

1920076045004

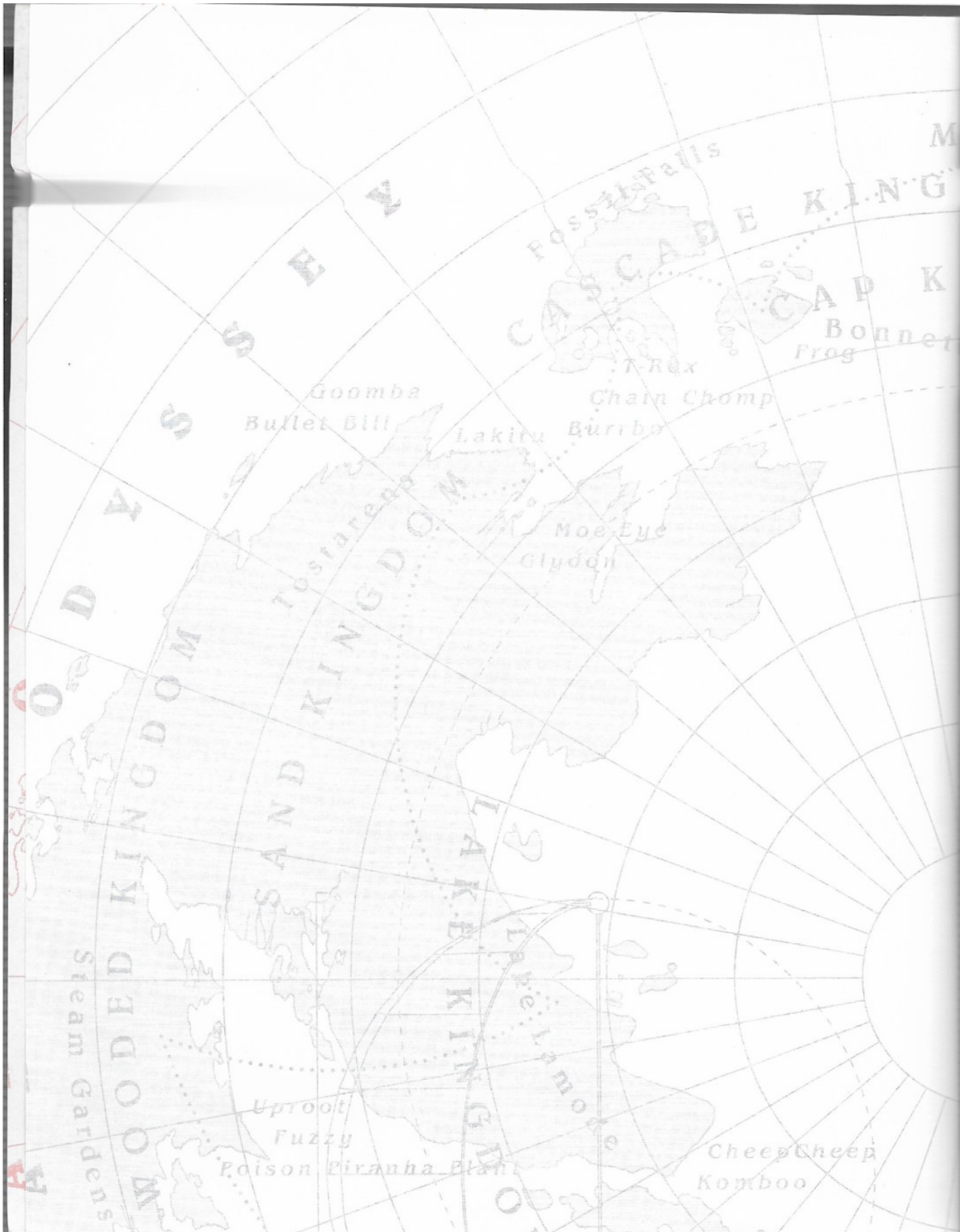
徳間書店
定価：本体4500円+税

© 2017 Nintendo Licensed by NINTENDO
© ambit 2018

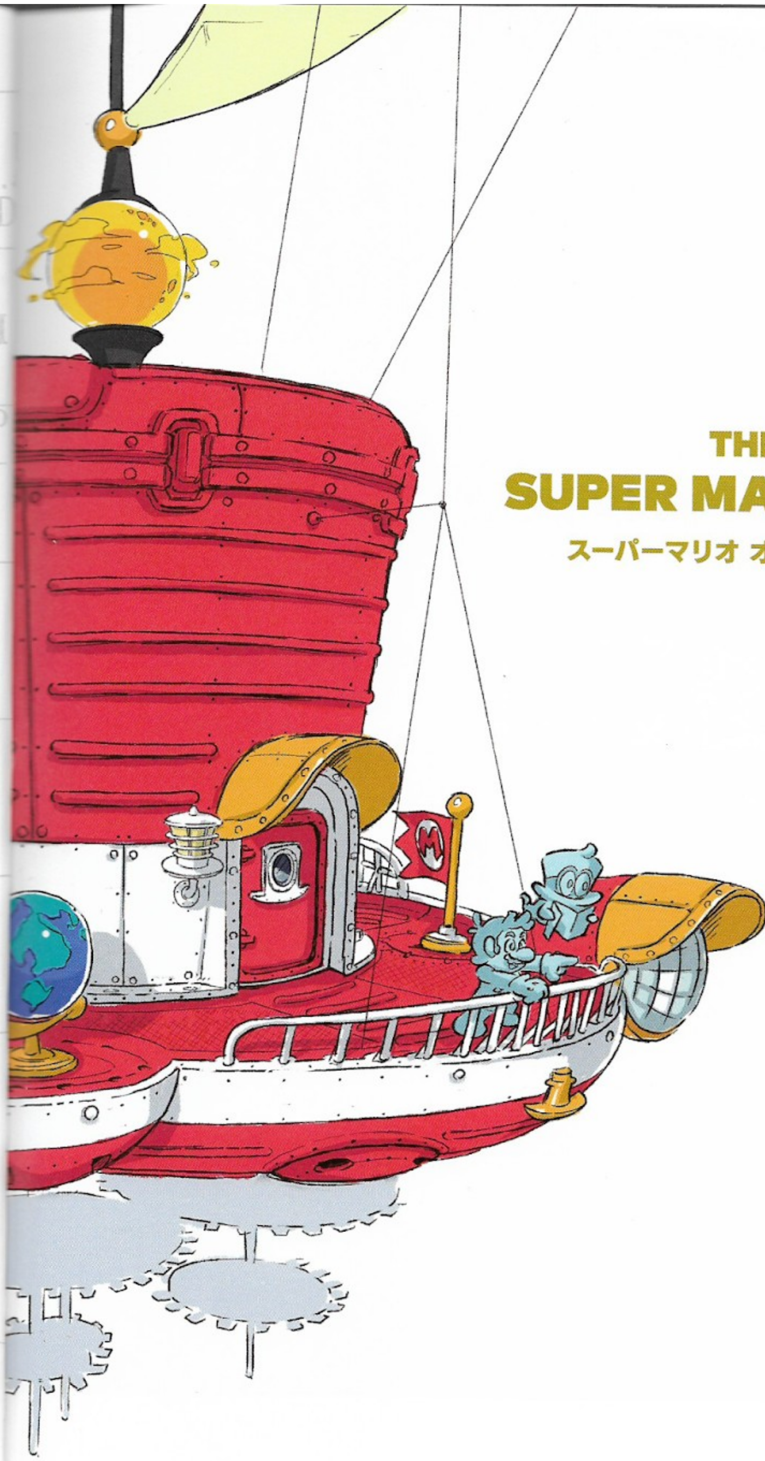

ODYSSEY
Fossil Falls
CASCADE KINGDOM
Frog
T-Rex
Chain Chomp
Goomba
Bullet Bill
Lakitu
Burrbo
Tostarena
SAND KINGDOM
Moe-Eye
Glydon
WOODED KINGDOM
LAKE KINGDOM
Lake Lamode
Steam Gardens
Uproot
Fuzzy
Poison Piranha Plant
CheepCheep
Komboo



Peach's Castle
MUSHROOM KINGDOM
LUNCHEON KINGDOM
Mount Volbono
Hammer Bro
Fire Bro
Lava Bubble
Magmato
Ty-foo
Gushen

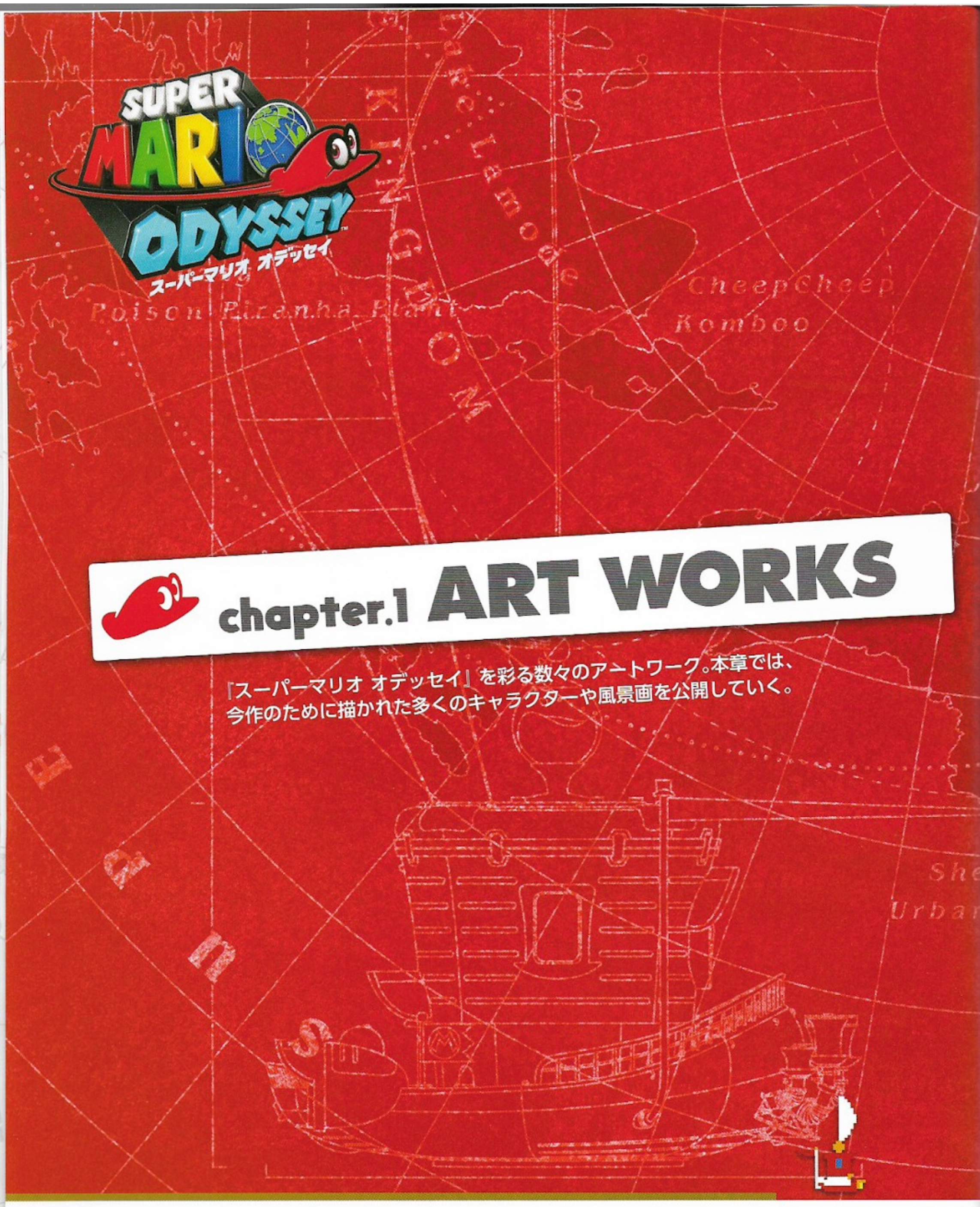


ODYSSEY
Fossil Falls
CASCADE KING
CAP K
Bonnet
Frog
T-Rex
Chain Chomp
Goomba
Bullet Bill
Lakitu
Burrbo
Tostarena
SAND KINGDOM
Moe-Eye
Glydon
WOODED KINGDOM
LAKE KINGDO
Lake Lamode
Steam Gardens
Uproot
Fuzzy
Poison Piranha Plant
CheepCheep
Komboo



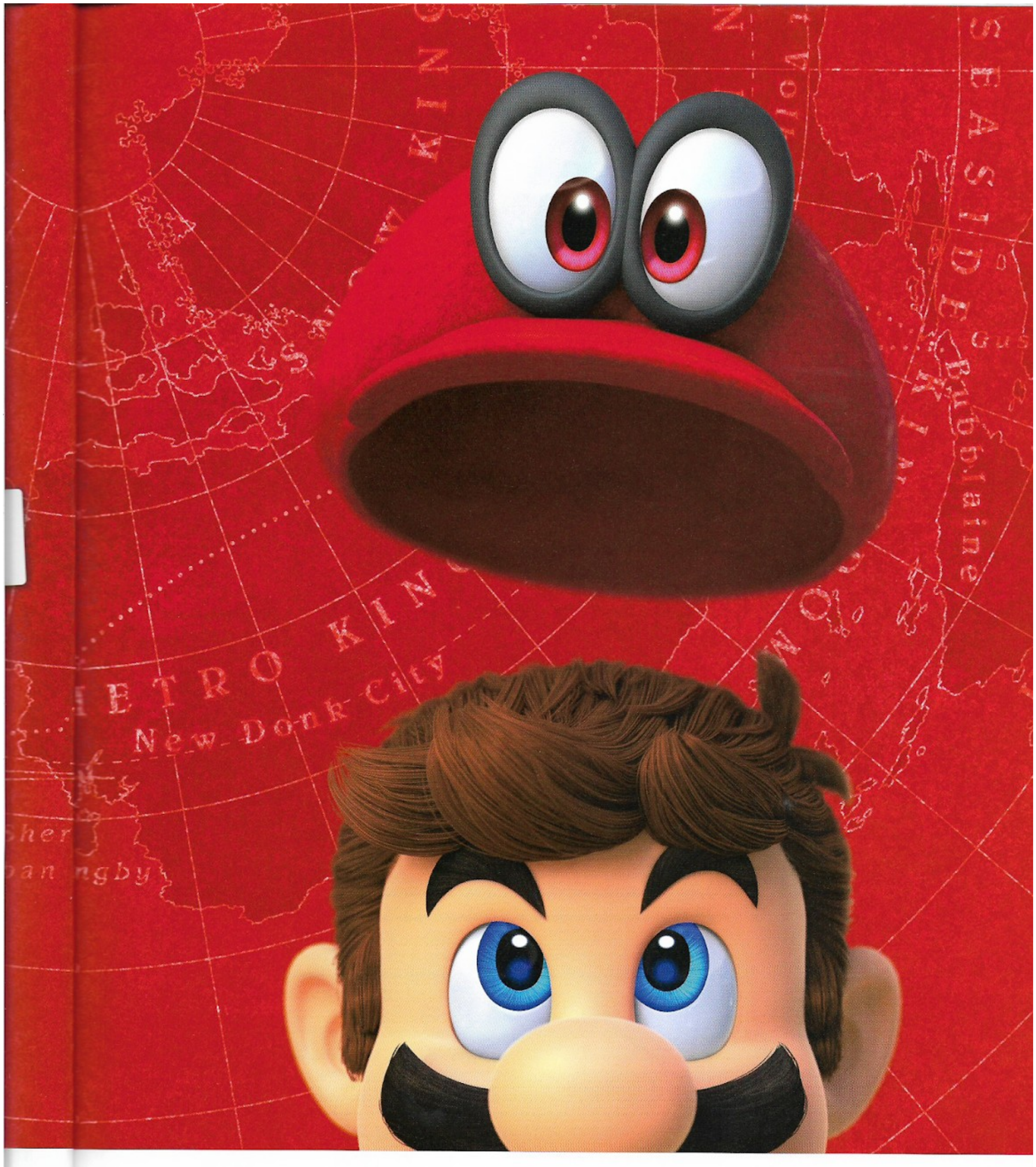
THE ART OF
SUPER MARIO ODYSSEY

スーパーマリオ オデッセイ 公式設定資料集



chapter.1 ART WORKS

『スーパーマリオ オデッセイ』を彩る数々のアートワーク。本章では、
今作のために描かれた多くのキャラクターや風景画を公開していく。


New Donk City
Bubblaine

SUPER MARIO ODYSSEY™
スーパーマリオ オデッセイ






NEW DONK CITY
STOP
SUPER MARIO ODYSSEY
スーパーマリオ オデッセイ








21








21















 ブルーダルズ Aランゴ／Bスプワート／Cトッパー／Dハリエット

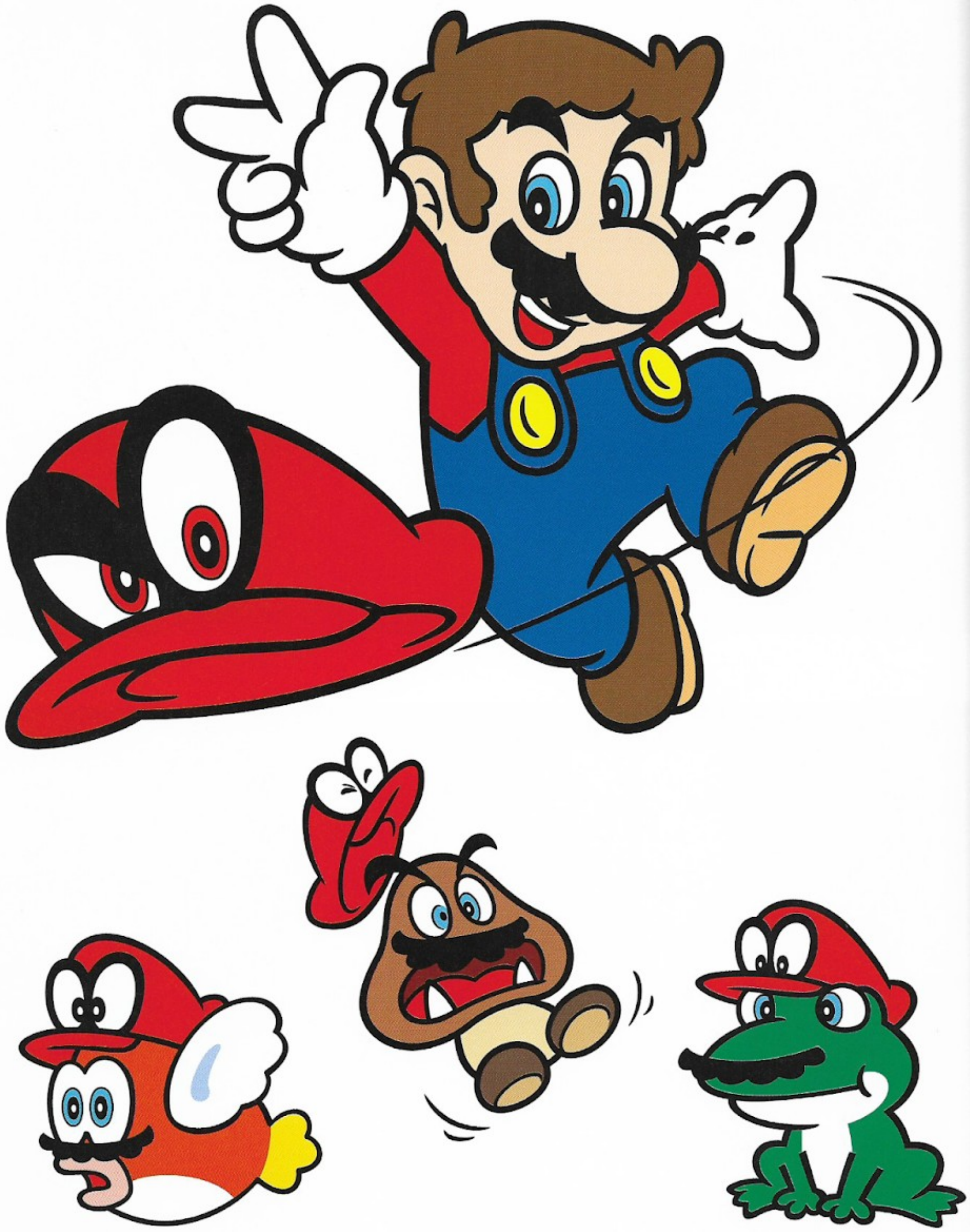





NEW DONK CITY
TAXI







THE ART OF SUPER MARIO ODYSSEY

スーパーマリオ オデッセイ 公式設定資料集

徳間書店



chapter.2 BACK TO TH

『スーパーマリオ オデッセイ』を製作するために描かれた、膨大な量の設定資料やラフスケッチ。この章では、マリオの冒険の軌跡を振り返りながら、その舞台裏を開発スタッフのメッセージとともに紐解いていく。掲載はストーリーに沿ってマリオが訪れた国、初めて遭遇したしかけやオブジェクト、出会ったキャラクターの順で構成してある。さぁ、もう一度とある地球へと旅立とう！

HE ODYSSEY



オープニング

またしてもピーチ姫をさらいに来たクッパと対峙するマリオだったが、今回は少し様子が違った。タキシードに身を包み、ピーチ姫と結婚するという強い決意に満ちたクッパ。その帽子を使った攻撃の前に、マリオは飛行戦艦から吹っ飛ばされてしまうのだった。

絵コンテ

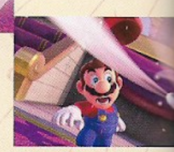












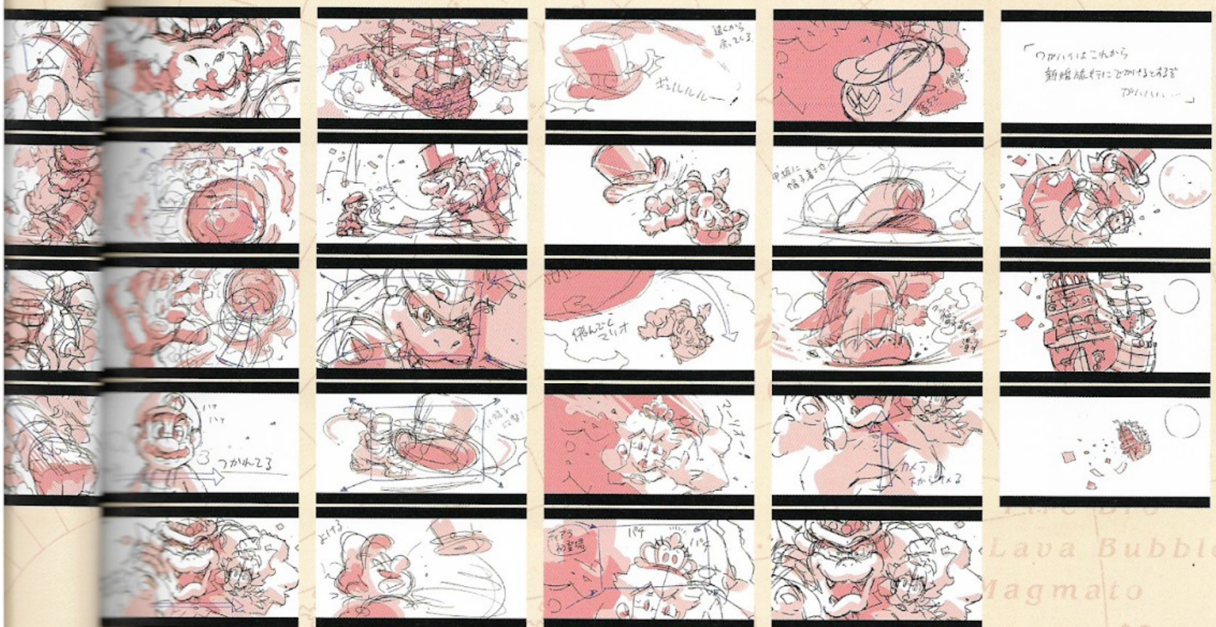


DESIGNER'S NOTE

初めて“Nintendo Switch”に3Dマリオが登場し、大いなる旅が始まる。オープニングの狙いの一つは、ゲームを始めた直後から「新しいスーパーマリオ」であることを感じ取ってもらうことでした。静かな立ち上がりの多いマリオシリーズですが、今作ではマリオ、ピーチ、クッパの細かな説明を省略することで、シンプルに「マリオとクッパの対決！」という大きく動きのあるアクションから始めることができました。

「旅の大目的」や「帽子を喪失する理由」「ステージへの導入」などの必要な要素も、遊びのテンポを考慮して「90秒」という長さに収めています。

【Director　元倉 健太】

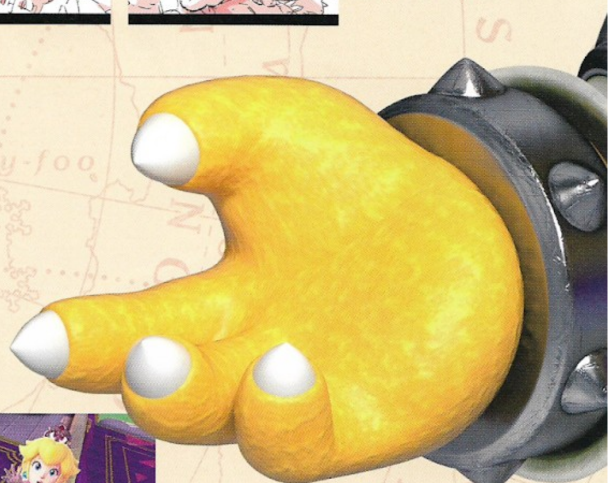


DESIGNER'S NOTE

今作のテーマでもある「驚き」を印象付けるようなダイナミックな幕開けから怒涛の展開へ。絵コンテからもその熱量を感じ取っていただけるのではないでしょうか。

狙いや構成は初期から固まっていたので、それを最大限に表現する見せ方に集中して制作を進めることができました。カメラ、アニメーション、VFX、SE、BGMなど、すべての要素が一体となり、今作を象徴するオープニングが完成しました。

【Art Director　吉田 陸斗】







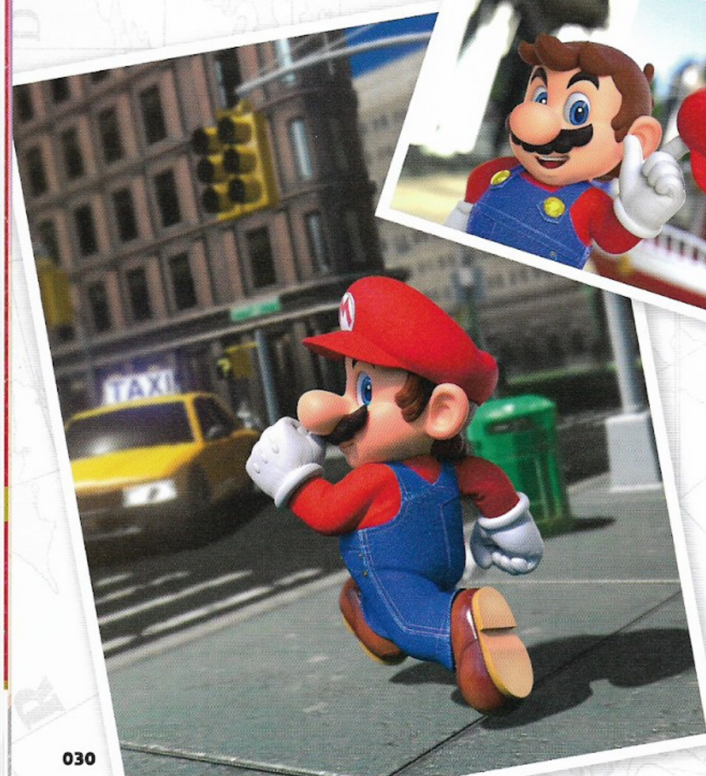
ワガハイは
ピーチと結婚式をあげるのだ!
くやしいか　マリオ!

マリオ

何度もキノコ王国の窮地を救ってきたヒーロー。今回もさらわれたピーチ姫を助けるため、新たな相棒・キャッピーとともに旅に出る。




ラフスケッチ





キャプチャー

キャッピーの得意ワザ。敵やモノに乗り移り、思いのままに操ることができる。キャプチャーをすると対象がマリオの瞳になり、帽子とヒゲが付く。

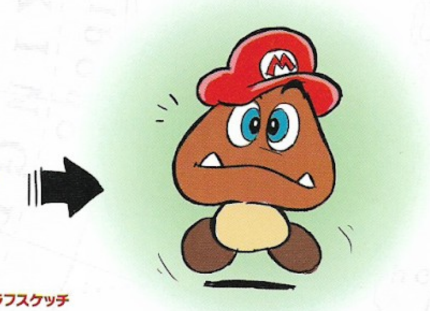


キャプチャーした姿　デザイン案





ラフスケッチ



DESIGNER'S NOTE

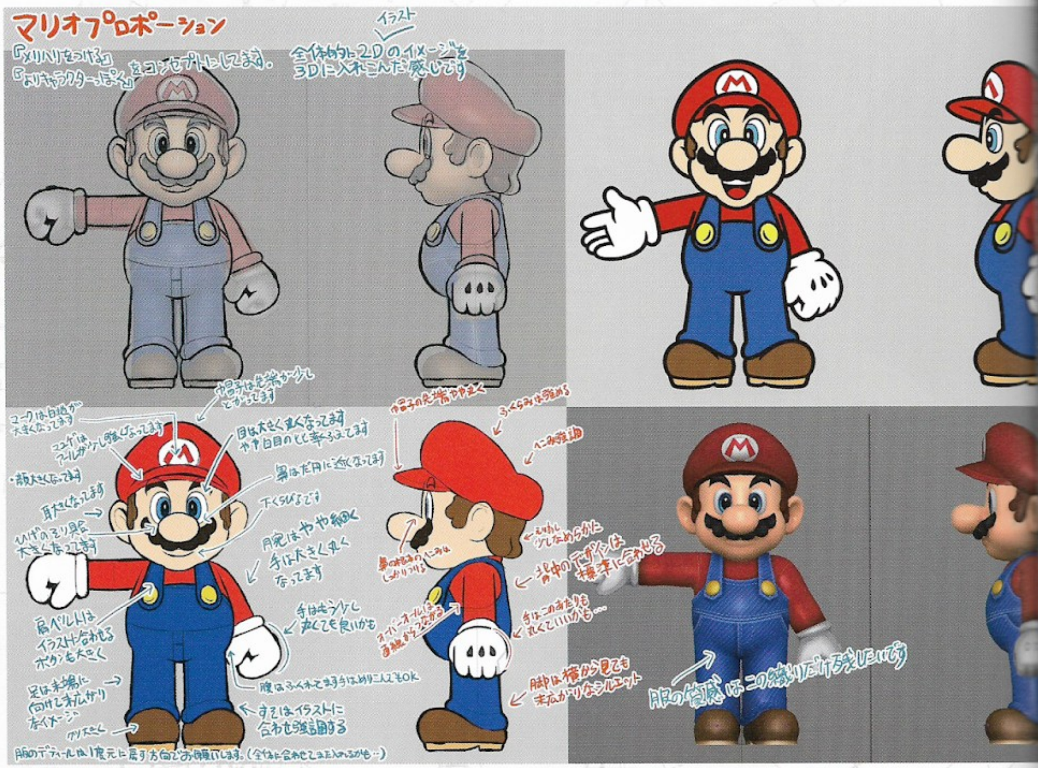
いつの時代のハードでも、新しい遊びとともに歩んできたマリオ。今作においてもそれに相応しい遊びが必要と考え、今までの「変身マリオ」の枠を超えた新しいアクションとして「キャプチャー」システムを考案しました。アクションゲームの原点でもある「触っていて楽しいもの」を第一に検証を重ね、バラエティ豊かな性能を実現していきました。

敵は倒すだけでなく、マリオが利用する相手にもなることでプレイヤーの遊びの選択肢が増えるシステムになったと思います。

【Director　元倉 健太】

マリオのモデル 検討

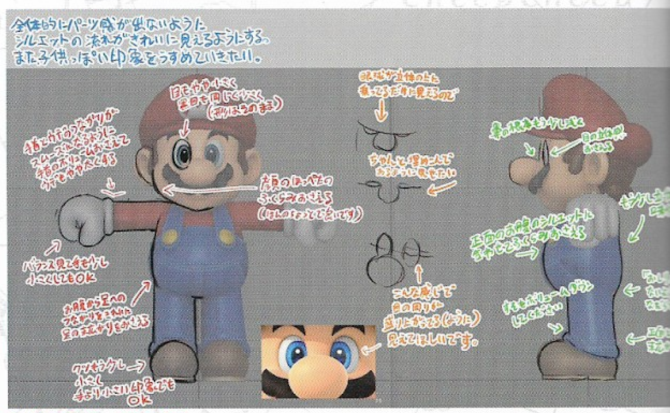
本作用に再考された、マリオのスタイル。
髪などもリアルになっている。



プロポーション　デザイン案

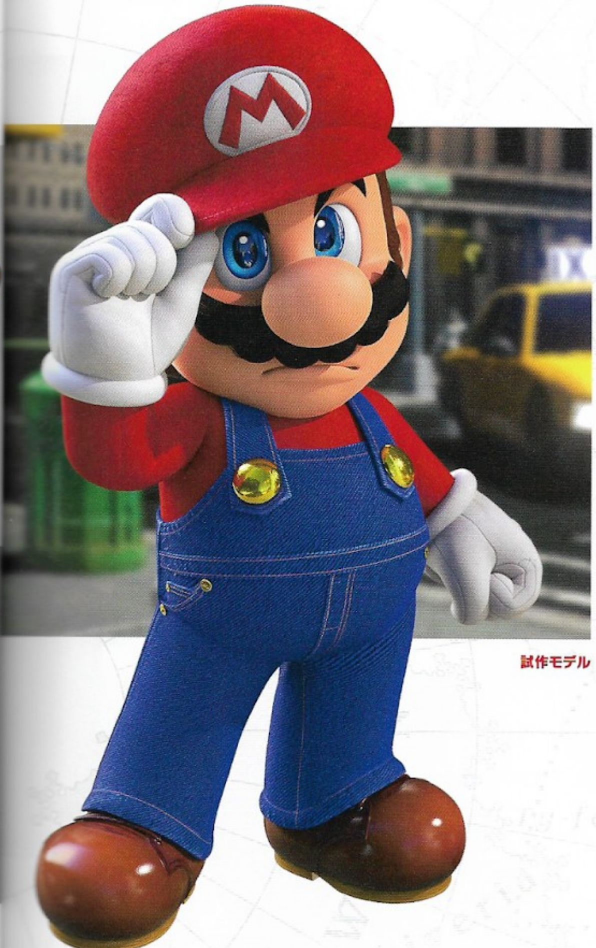


髪の質感　デザイン案



プロポーション　デザイン案





試作モデル

マリオの衣装の素材検討

デニムの素材感がより強調されたオーバーオールなど、さまざまな案が検討されている。



服の質感　デザイン案



服と手袋の質感　デザイン案

DESIGNER'S NOTE

今作の新しいマリオを考えるにあたり、今までよりも大きく踏み込んで質感を設定するという方針を開発の早い段階で決めました。「驚き」を持って迎えていただけるよう、ヒゲと髪の毛は一本一本表現し、デニムは緻密な織が施されたビジュアルにしています。

ゲームからの提案とアートワークからの提案が影響し合い、みるみる新しいマリオのイメージへと生まれ変わっていく様はとても刺激的でした。変えるところは大きく変えつつ、世界中の誰が見てもいつものマリオだと思える「共感」を大切に、慎重に仕上げていきました。

【Art Director　吉田 陸斗】

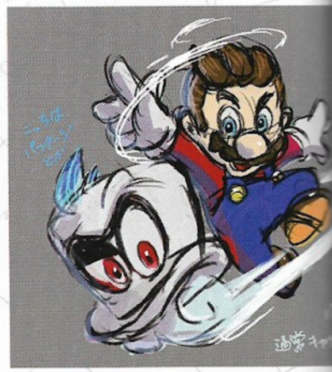
3Dマリオの最新作らしく、歴代最高品質の豪華な質感のマリオを目標に制作しました。手袋は何でできているのか？　こんな色のデニムはあるのか？　靴の構造は？　髪の毛の流れは？　などなど、新たに解釈していかなくてはならない部分がたくさんあり、挑戦しがいのあるデザインでした。これまでのイメージを崩さないようにバランスに気をつけながら、フォルムはゲーム中に動かして気持ちが良くなるように、顔は歴代でも特に「かっこいいマリオ」になるように調整しています。一見気付きにくいところですが、特にこだわったのが「瞳」です。本物に似た構造を作り、奥行きを感じられるようにしています。表情が生き生きとして、今までにはない印象になったのではないでしょうか。

【Character Art Lead　村田 翔】

アートワーク（ラフスケッチ）

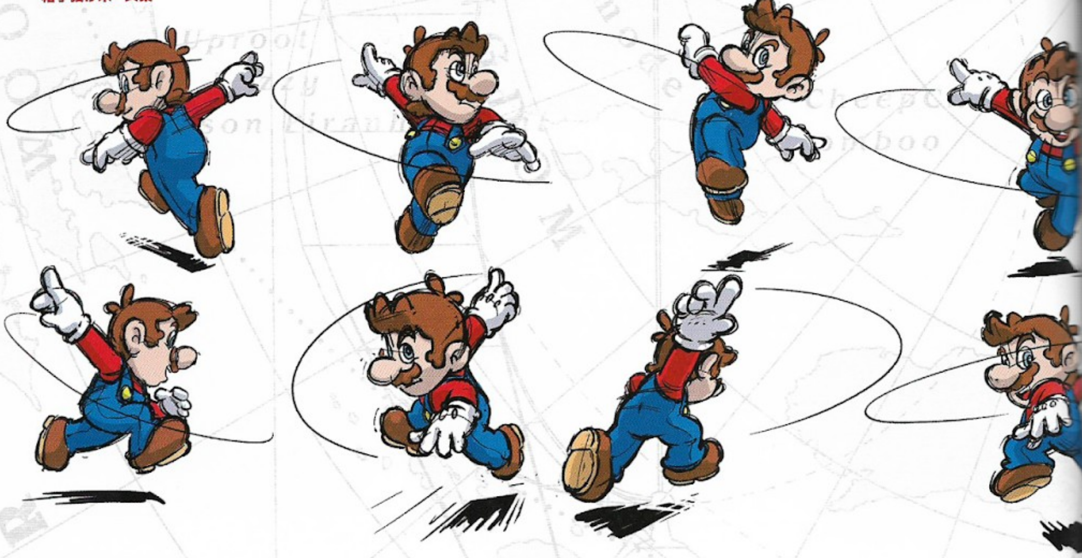
アートワーク用ポーズのラフスケッチ。キーアクションとなる帽子を投げるポーズ。







帽子投げポーズ案





ラフスケッチ

DESIGNER'S NOTE

「帽子投げ」は今作を代表するアクションですので、さまざまな投げ方が検討されました。まず、ゲーム中のマリオを動かして手応えを確認しつつ、操作して気持ちの良い投げ方はどういうものかを模索しました。この頃、アニメーターの席の周辺では実物の帽子を投げる光景がよく見られたのを憶えています。回転のキレと投げた後の決めポーズをポイントにしてアニメーションを詰めていく過程で、徐々に帽子投げのイメージが固まっていきました。ゲームを起点に作られたアニメーションは、手描きのスケッチや3Dモデルを使ったポーズの検討を経て、最終的にパッケージのアートワークなどにも繋がっています。【Art Director　吉田 陸斗】

一目で「新しいマリオのゲーム」と分かるように、新アクションの帽子投げと新キャラクターのキャッピーの紹介が同時にできるポーズを考えていきました。実は、マリオの手足の関係性はジャンプのポーズと大きくは変わらないようにして、馴染みはありつつも新鮮味を感じられるようデザインしています。帽子をかぶっていないという点も新しさを感じられる要素になっていると思います。

また、「3Dアクション」ということを意識してもらえるように従来のポーズより奥行きを感じるような構成にしています。

【Character Art Lead　村田 翔】

アートワーク（3Dモデルの試作）

ラフスケッチから3Dに起こしたもの。
さまざまなポーズが試作されている。



検討案

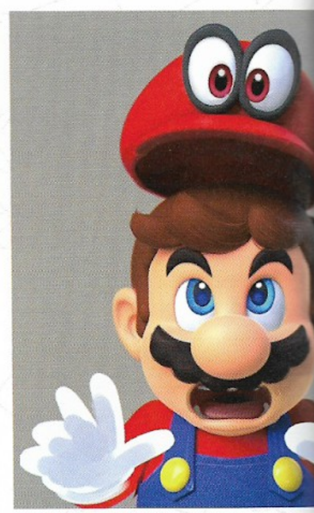






ラフスケッチ



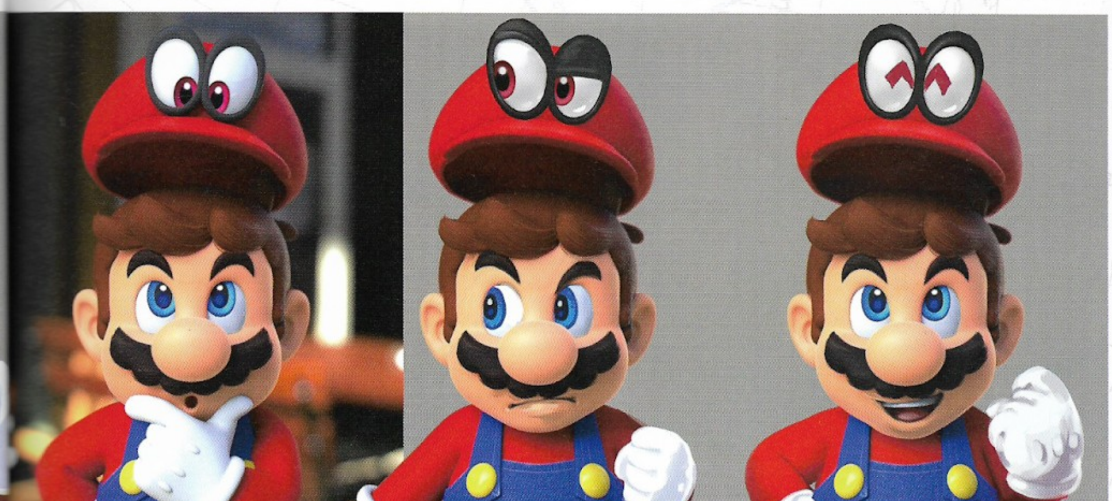


さまざまなポーズの試作





さまざまなポーズの試作



ウェディング衣装

タキシードに身を包んだマリオ。蝶ネクタイだけを見ても決定稿の赤に至るまでにいくつもの案があったことがうかがえる。





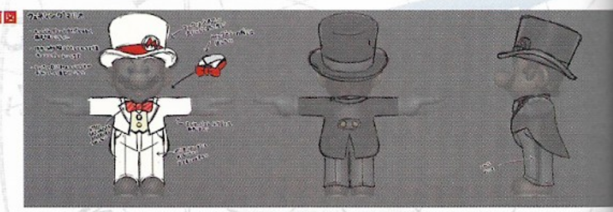




デザイン案



三面図



DESIGNER'S NOTE

今作では「結婚」がテーマの一つなので、「マリオ」と「ピーチ」と「クッパ」がウェディング姿で並んでいる絵がキービジュアルになるだろうとイメージしながら制作しました。「マリオが選ぶウェディングスーツ」をイメージして、フォーマルさは失わないように、シンプルなデザインを意識しています。いろいろなアクションをしても違和感のないようにカジュアルなものも考えていましたが、ビシッと決めた方がピーチと並んだ時に絵になると思ったので、今の方向性にしました。ウェディングといえば真っ白、というイメージなのですが、その中でも見ごたえがあるよう、各パーツによって素材や色味を変えて豪華に見えるようにしています。マリオのトレードマークの帽子やオーバーオールはないのですが、マリオと分かる印象は出せたかなと思います。

【Character Art Lead　村田 翔】



マリオ、ピーチ姫、クッパのウェディング衣装　デザイン案

amiibo案①







ウェディングスタイルamiibo　ポーズ案

ピーチ姫

ティアラとともにさらわれ、クッパに結婚を迫られるキノコ王国のお姫様。今回はウェディングドレスのほかにも、さまざまな衣装を身にまとった姿を披露する。



ウェディング衣装

純白のドレスに身を包んだピーチ姫。手にはパックンフラワーのブーケを持つ。

デザイン

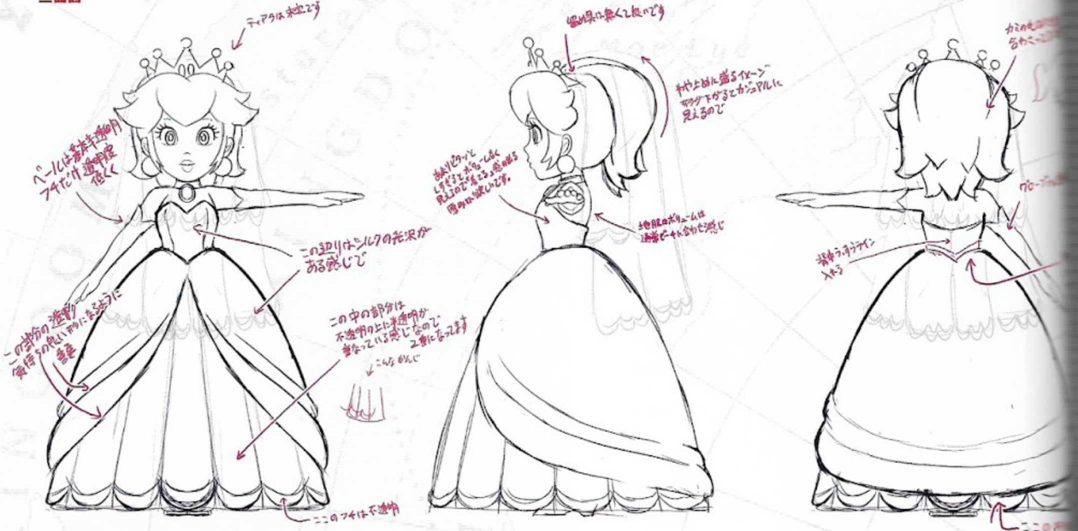




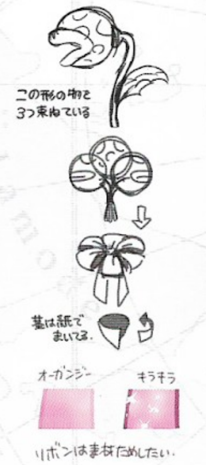
ラフスケッチ



三面図









ブーケ　デザイン案

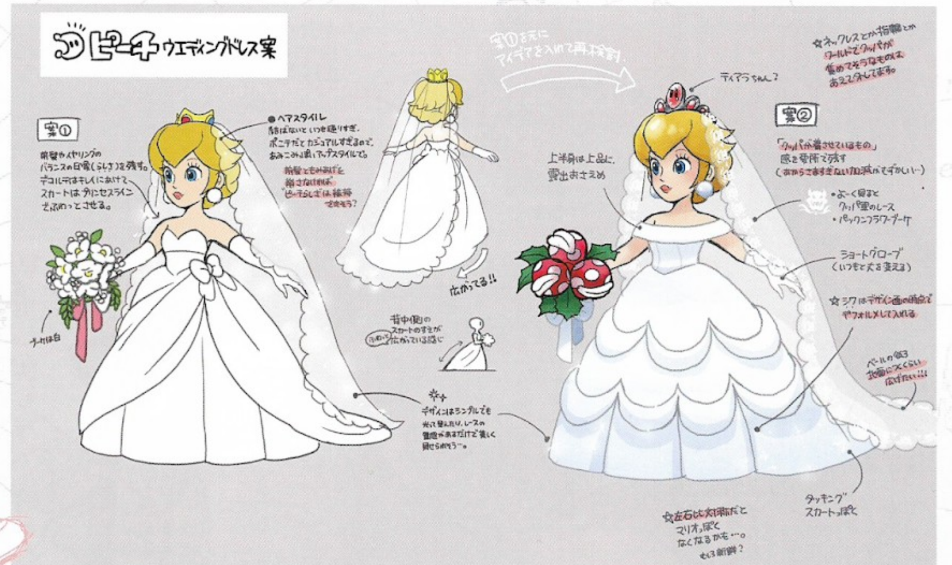






デザイン案





DESIGNER'S NOTE

ウェディングドレスの特別感とピーチの可愛いさの両立を大切にデザインしました。開発初期にさまざまなドレスのデザインを検証し、「ピーチらしさ」が映えるドレスとして王道のプリンセスラインにまとめています。マリオやクッパと並んだ時にお揃いに見えるよう、白をメインとした配色でまとめつつ、シルクやレースの素材による質感差を出して華やかにしました。ヴェールにはラメが入っているので動いた時により映えるようになっています。

もともとのピーチのドレスとは違い、肩や背中を少し出しているのもポイントです。ウェディングドレスは女性にとって特別なものなので「可愛くしてあげたい！」と気合が入りました。ちなみに、ブーケにパックンフラワーが入っているのはクッパの趣味で、開発チーム内でも「キモ可愛い」と評判でした。　【Character / Concept Art　吉田 茜】



クッパ

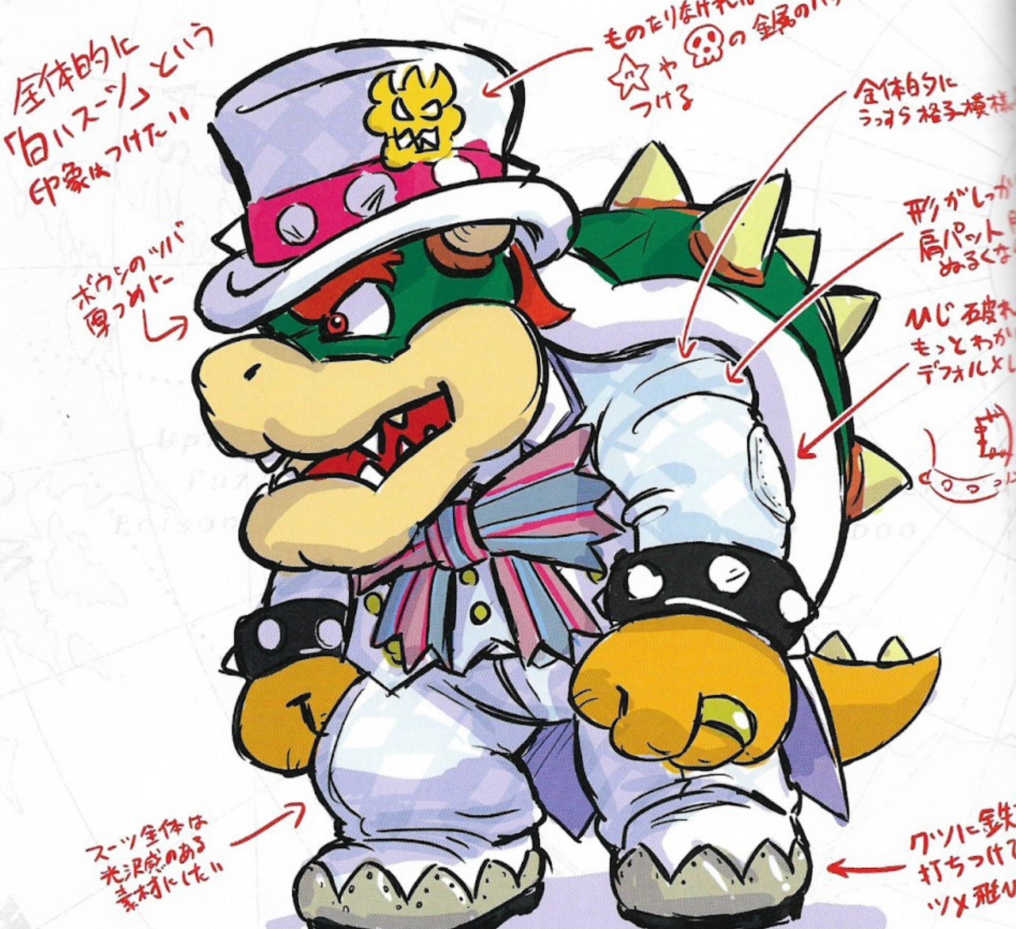
ピーチ姫をさらい、無理やり結婚式をあげようとするカメ族の大魔王。今回はブルーダルズを履い、挙式に必要なお宝を盗んでいく。



ウェディング衣装

タキシードに身を包んだクッパ。帽子にはクッパのエンブレムも付いている。

デザイン



デザイン案



ス入れる

かり出た
腕の形
ならないよう

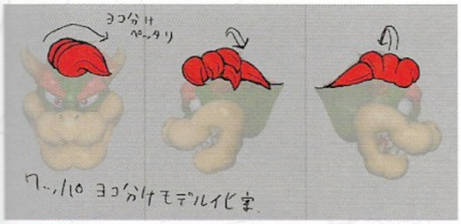
れた設定
りやすく
してても良い

← こんなん

板を
いる
だし防止

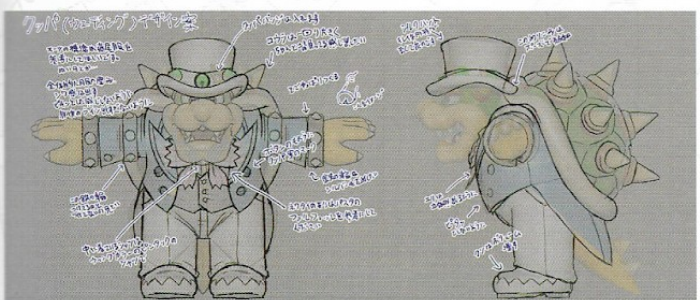
髪型　デザイン





髪型　三面図





二面図

ラフスケッチ





DESIGNER'S NOTE

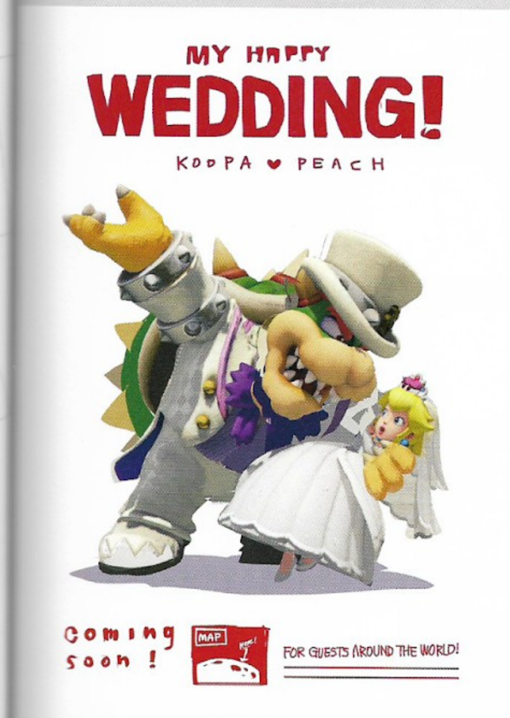
今回の「クッパ」はいつもよりシリアスなイメージなので、結婚の本気度が伝わるようなウェディングスーツをデザインしました。恐らくクッパ軍で作った超特注のスーツで、マリオのスーツとは比べ物にならない程お金がかかっていると考えました。

マリオのウェディングスーツは装飾過多にならないように気をつけたのに対し、クッパのそれは性格がそのまま反映されたような、どこもかしこもトゲトゲの豪華な意匠を入れています。トレードマークの腕輪もウェディング仕様のシルバーリングです。もともとは服を着ていないので、クッパらしさが失われてしまわないように悩みながら制作しました。上半身だけ着ている、というデザインも考えたのですが服を脱いでいる途中に見えたのでやめています。個人的には靴だけ見ても「クッパらしさ」が感じられるデザインになったかなと思います。

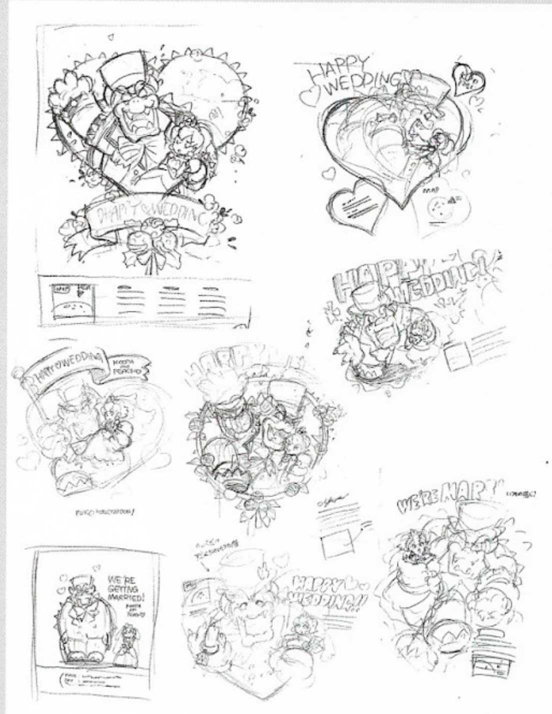
【Character Art Lead　村田 翔】

結婚案内ポスター

結婚の宣伝をするため、各国に貼られているポスターやチラシのデザイン。



デザイン案

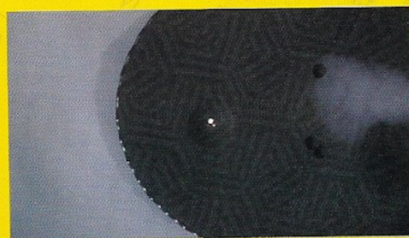


デザイン案

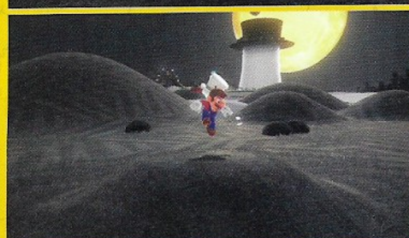








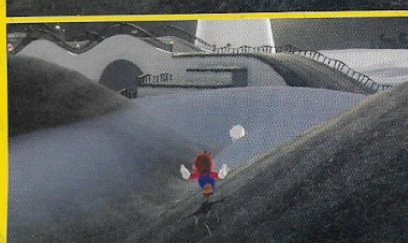




マリオが目覚めた場所は……

クッパに吹っ飛ばされたマリオが目覚めた場所は、薄暗く不気味な場所だった。辺りを見回すと、そこにはマリオの顔を見て驚いている白い帽子のような存在が。マリオは逃げ出した帽子を追いかけることになる。





絵コンテ



帽子の国

カブロン



DESIGNER'S NOTE

オープニングでクッパに負けたマリオが最初にたどり着く国です。まだ今作を遊び始めたばかりのプレイヤーの気持ちを代弁するように、奇妙で少し不安な雰囲気のステージになっています。ここでの目的は非常に多く、相棒の「キャッピー」に出会い「帽子投げ」を習得すること、オープニングで語られなかったストーリーの補足が行われること、新アクション「キャプチャー」の能力を手に入れること、そしてマリオとキャッピーの力で敵を倒して自らの手で冒険の扉を開けることです。コンパクトな国ですが、時間をかけてテストプレイを行い、分かりやすさとテンポの良さの両立を図りました。

【Director　元倉 健太】



WORLD DATA



人口	中規模	通貨	帽子型
面積	狭い	産業	帽子、造船
民族	カプロン人	気温	平均22℃

伝統と格式のある国で、その名の通り帽子のような建造物やレリーフが随所に見られる。住人のカプロン人は造船技術に優れており、自らの家に帆を張って船にすることができる。

パワームーン



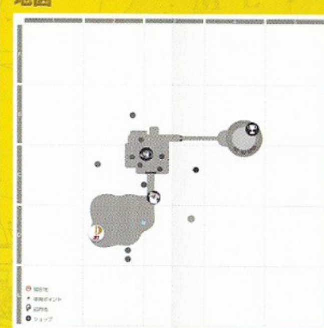
全31個

ローカルコイン



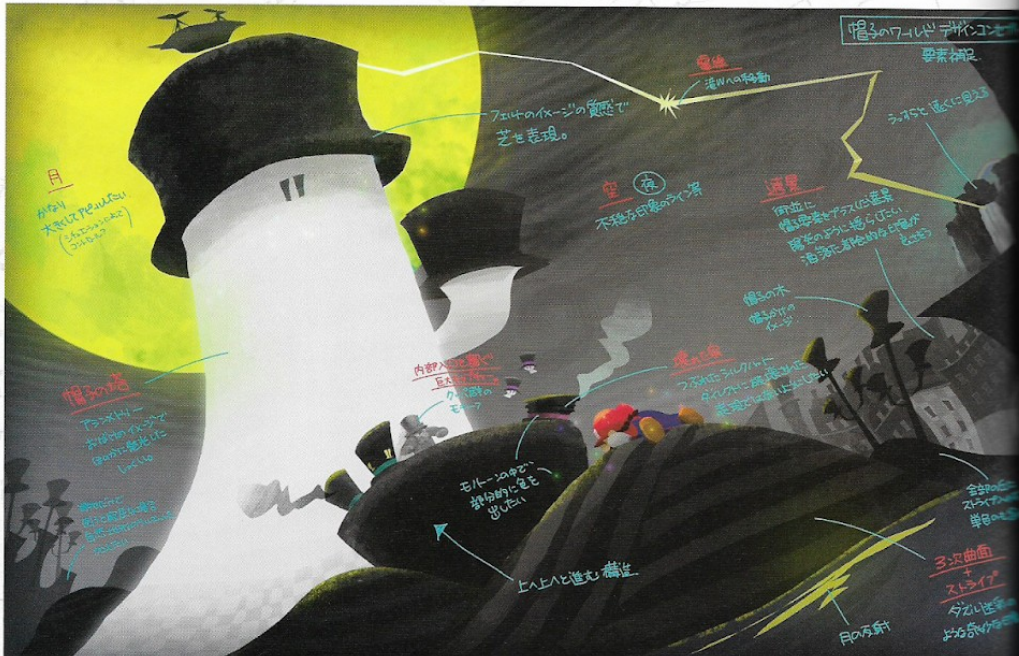
全50枚

地図



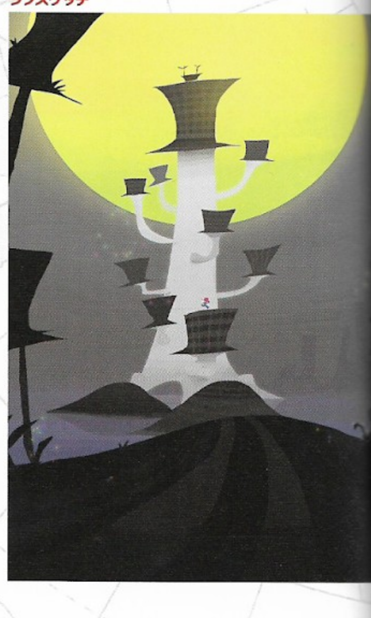
コンセプトアート

カプロンの世界を構成する上で考えられたラフスケッチの数々。帽子のモチーフが随所に見られる。



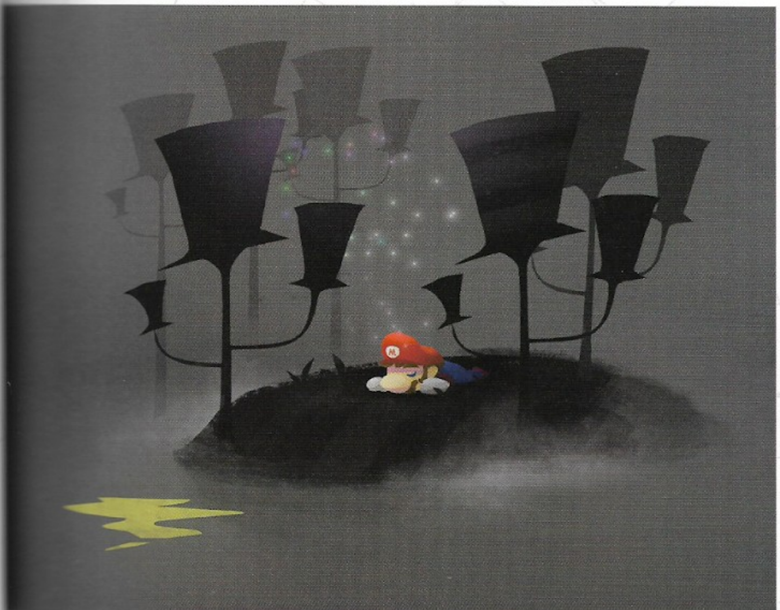
デザインコンセプト

ラフスケッチ



ラフスケッチ





ラフスケッチ



ラフスケッチ

TIPS
雲海の広がるゴシックな国

うす暗い風景に雲海が広がり、月に照らされた帽子のシルエットが浮かぶ。とても静かな国だが、それは格式の高さの表れでもある。しかし、そんな国を騒がせる事件が起きる。



空は夜のような暗さだが、大きな月の明かりに照らされているため明るさは十分



雲海の下は深い谷になっているので危険。キャプチャーパタクリボーで移動するといい

STORY
荒らされた中央広場

中央広場は壊滅状態。帽子型の建物は破壊され、すすけた煙を上げていた。住人の話によれば、突然やって来たカイブツに襲われたのだという。まだ帽子の塔の頂上にいるというカイブツを追うマリオは、その道中で壁に貼られたクッパの結婚を知らせる大量のポスターを目にする。



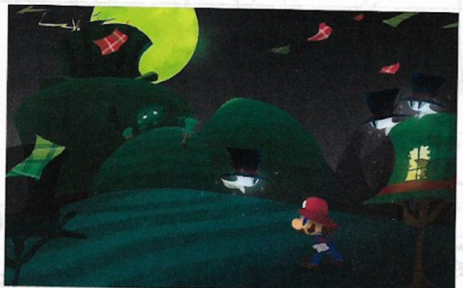
襲われ煙をあげる中央広場。カブロン人の家から煙が上がっている



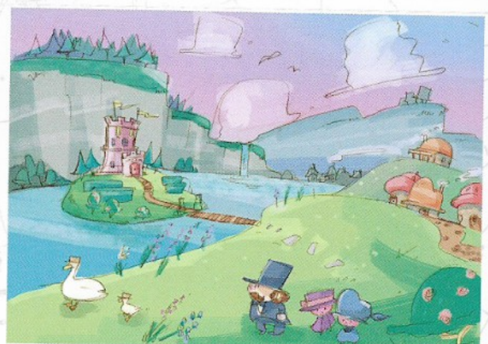
煙に触れると真っ黒に。ヒップドロップをすればすぐに汚れを落とせる



デザインコンセプト



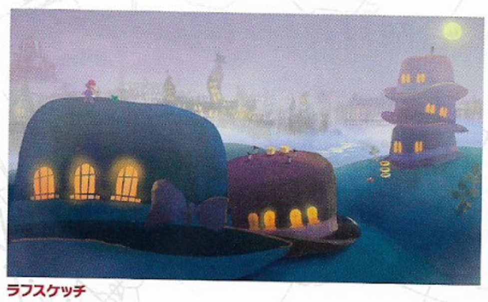
ラフスケッチ



ラフスケッチ



ラフスケッチ

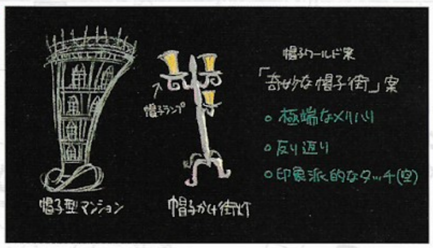


ラフスケッチ





ラフスケッチ



DESIGNER'S NOTE

モノトーンの世界に黄色く浮かぶ巨大な月と、それに重なるように存在感を放つ帽子の塔。ゲームの鍵となる帽子と月の存在を強く印象付けるデザインを目指しました。また、キャッピーたちの故郷の国なので、帽子の要素をふんだんに盛り込んでいます。最初のステージながらこの世でないかのような夜のシチュエーションという、これまでのマリオとは違った印象も持たせることもできました。次に訪れる滝の国の鮮やかさにギャップを感じさせたい狙いもあります。

【Art Director　吉田 陸斗】

モノトーンの世界は色が使えない分、クオリティを出すための丁寧な計画が必要でした。マリオが目覚める場所は暗い曲面が多く、町は街灯の光でほんのり明るく直線的、帽子の塔と月はひときわ明るくしつつ帽子のシルエットが目立つようにしています。明度と形のルールを設け、プレイヤーが自然と導かれるように設計しました。

ランドマークとなる帽子の塔やカブロン人の家は、シルクハットのフォルムをそのまま取り入れて、ストレートに存在感を表現しました。草の質感は帽子のフェルトをイメージし、どこを歩いても帽子を感じるように工夫しました。街灯のデザインは、「帽子かけ」をイメージしています。クネッとしたシルエットは、カブロン人のしっぽが揺れる様子や、蜃気楼が幻想的にゆらめくイメージから着想を得ています。

【Field / Concept Art　井上 麻美】

TIPS

帽子の形をした建造物

この国と帽子は深い関係にある。住人の家は帽子のような形をしており、ランドマークや街灯にも帽子の形が取り入れられている。国の名称にもなっていることから、その存在の大きさがうかがえる。



建物や街灯、看板にいたるまで、帽子の形が取り入れられている



住人の家や窓まで帽子型。浮かんでいるものからは、足を滑らせないように注意



遠くには、帽子があしらわれた建造物で構成された街並みが見える

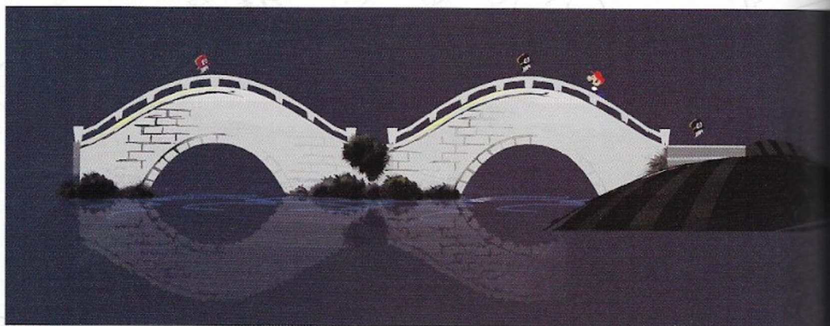
AND MORE

ラジカセから流れるクッパの笑い声

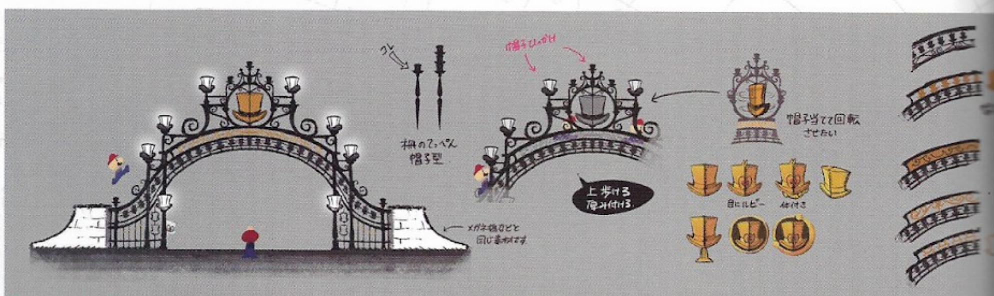
ラジカセを攻撃すると、マリオたちをあざ笑うかのようなクッパの声が流れ、ここにもクッパの影響が及んでいることが分かる。クリア後（ピーチ姫救出後）には元に戻り、明るく楽しいボーカルソングが流れる。



ボーカルソングは2種類あり、それぞれ英語版と日本語版がある。マリオもノリノリに



メガネ橋



ゲート　デザイン案





街灯　デザイン案





カプロン人の家　デザイン案





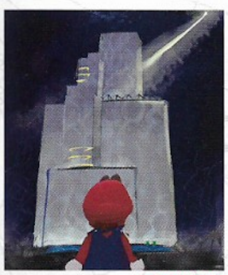




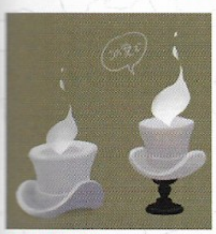


帽子の塔　内部

帽子の塔はカプロンでもっとも高い建造物。中にはカエルが住んでおり、キャプチャーをすると登っていける。

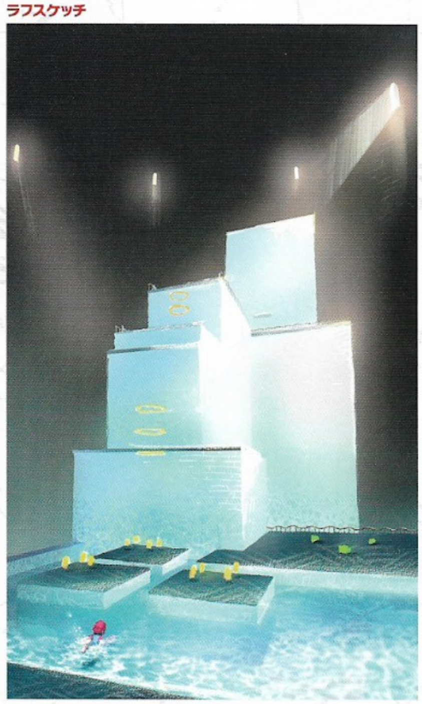


ラフスケッチ



燭台　デザイン

ラフスケッチ



TIPS
任意で点灯できる街灯

帽子のような見た目で観光客からの人気も高い、帽子の国の街灯。街灯やカプロン人の家に設置された壁灯は、帽子投げで帽子を引っかけると点灯する。これは月が隠れて暗くなったときのために、任意で点けられるようにしてあるのだという。



ランプの部分を帽子で回すと点灯する

TIPS
可動式になっている帽子の塔への橋

中央広場から帽子の塔へと続く橋は可動式になっており、非常事態の際は雲海の下へと格納される。マリオが訪れたときは非常事態だったため、手前にあるスイッチを入れて再び橋をかけて渡った。



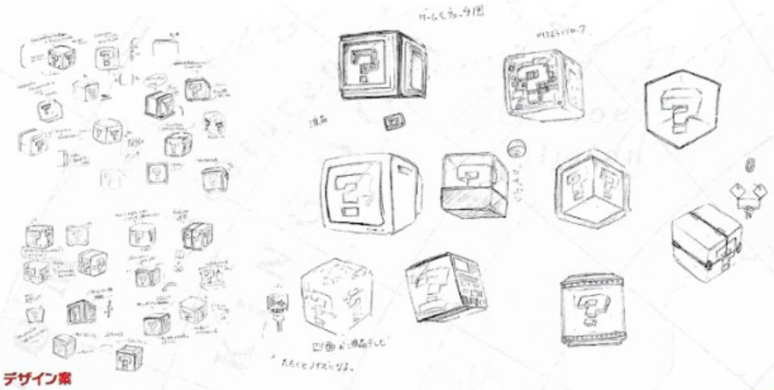
スイッチを入れると雲海から出現。起伏があるので、転がって渡れば速く、爽快感も得られる

TIPS
国のランドマーク帽子の塔

大きくそびえたつ帽子の塔。頂上へ行くには、外壁を登っていくことは不可能なため、内部を通らなければならない。しかし、内部もかなりの高低差があるために常人では登ることは難しい。



内部は縦に長く、自力で登るのは一苦労。カエルのジャンプ力が必要となる

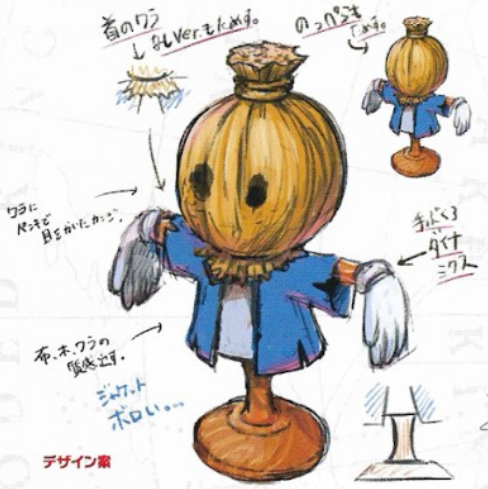


デザイン案

ハテナブロック

叩くとコインやハートが飛び出すブロック。ニュードンク・シティには異なるデザインのタイプも見られる。





デザイン案



カカシ

帽子をかけると、一定時間パワームーンが出現する。





デザイン案

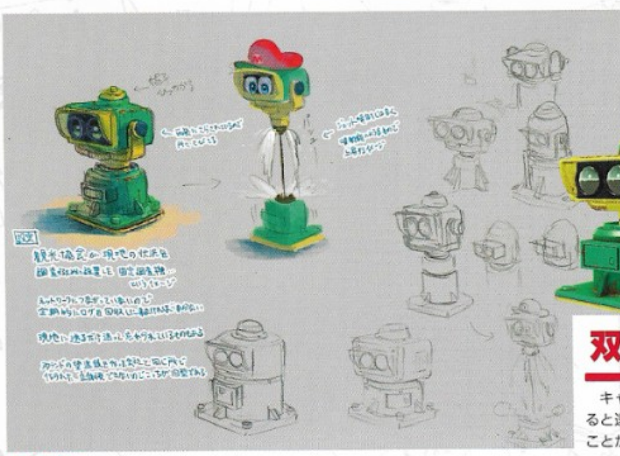
中間ポイント

触れておくと、マップからその地点へワープができる。





ワープ　絵コンテ



デザイン案



双眼鏡

キャプチャーすると遠くを眺めることができる。

DESIGNER'S NOTE

シリーズを代表するオブジェクトである「ハテナブロック」は、たくさんのデザインを検討をしました。各シリーズでそれぞれデザインが異なるのですが、そのタイトルの特徴を表す象徴的なものなので、大きくテイストを変えたものも検討しました。溝をたくさん入れたものや基板が見えているもの、電光掲示板のようなものなど…。

最終的には今作のいろいろな世界観に合うように、スタンダードなイメージをベースに各パーツを小さめに細くするなどして、いつもより大人っぽく感じるテイストのものにまとめていきました。質感はしっかり入れ清潔感は残るようにしています。担当デザイナーは細部の調整に苦労を重ねましたが、バランスが取れた良いものになったのではないかと思います。【Character Art Lead　村田 翔】

ハート・ライフUPハート

ハートはライフが回復し、ライフUPハートはライフの最大値が3増える。



デザイン案

ローカルコイン

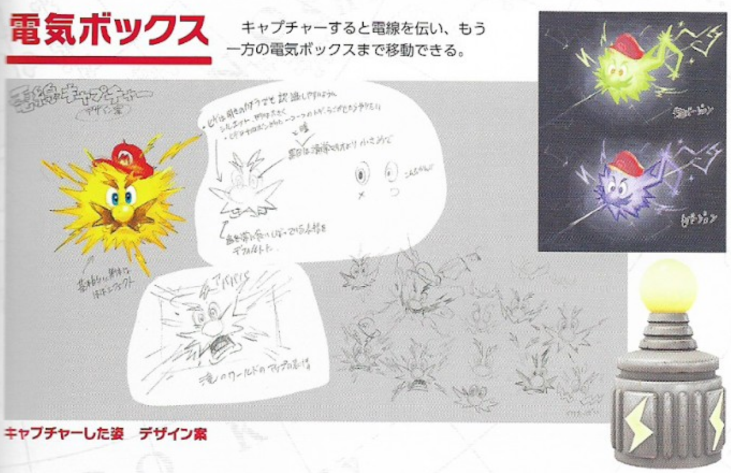
その国でのみ使える紫色のコイン。カプロンでは帽子の形をしている。



デザイン案

電気ボックス

キャプチャーすると電線を伝い、もう一方の電気ボックスまで移動できる。



キャプチャーした姿　デザイン案

TIPS
ポールの色が異なる中間ポイント

ポール部分の色は国ごとに異なり、その国のパワームーンと同じ色になっている。なお、オデッセイ号に備え付けられた中間ポイントは黄色である。



ダイナフォー(左)とアッチーニャ(右)の中間ポイント。ポール部分の色が異なっているのがわかる

TIPS
遠くのものまで見える双眼鏡

拡大すればかなり遠くのものまで見えるため、国によっては意外なものが見えることもある。また、太陽を見ようとすると注意されるなど、特定のものにキャッピーが反応することもある。



カプロンでは、カプロン人の家が船となって飛行しているのが確認できる

TIPS
すばやく移動できる電気ボックス

電気ボックスをキャプチャーすれば、電線を伝ってすばやく移動が可能。多くの国に設置されている旅に欠かせない移動方法だ。電線の移動中にその姿を解除することもできる。

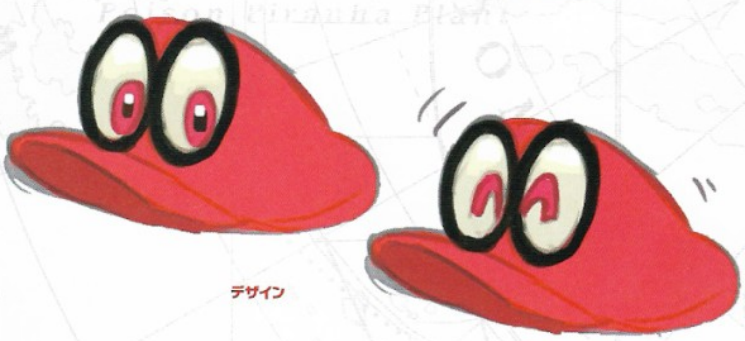


近くにコインなどがある場合は、Bボタン(またはJoy-Conを振る)で取ることができる

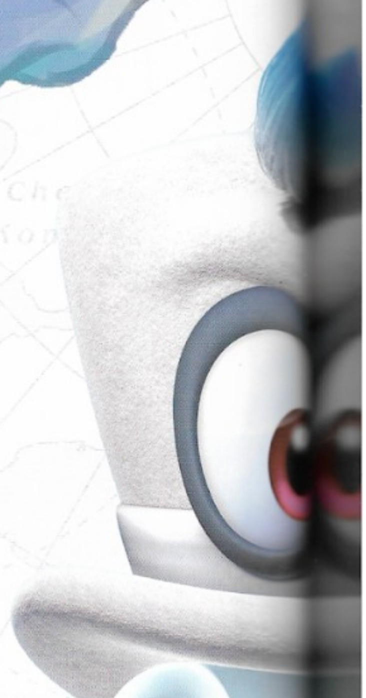
キャッピー

カプロンの住人。さらわれた妹を助けるため、マリオとともに旅に出る。



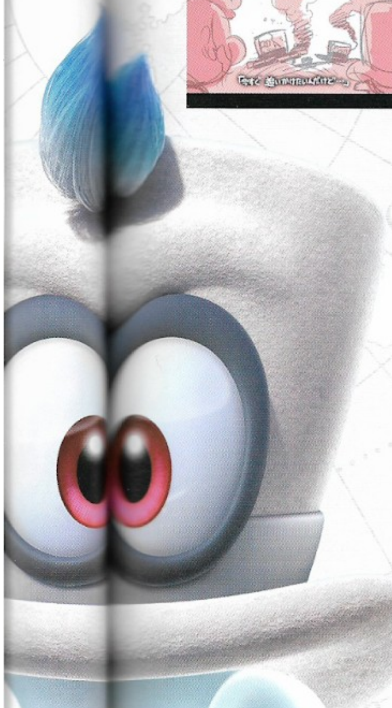


デザイン



キャッピーとの出会い　絵コンテ

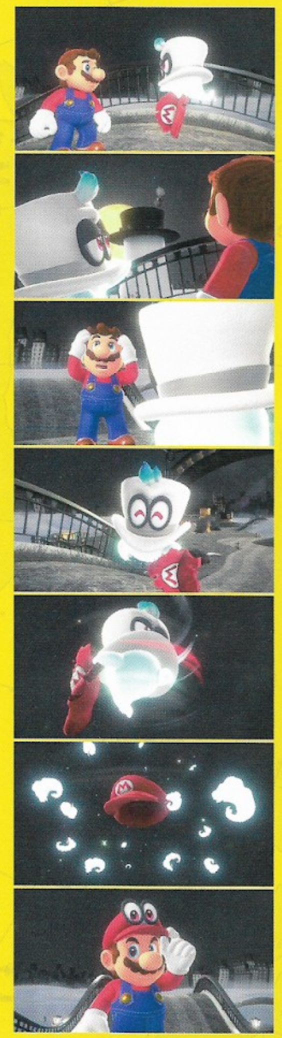




STORY

カブロンでの新たな出会い

恐る恐るマリオに話しかけてきたのは、カブロンの住人キャッピー。彼もまたクッパに妹のティアラをさらわれたのだという。キャッピーはともにクッパへ立ち向かう協力関係を提案し、マリオの帽子に変身する。マリオはピーチ姫を、キャッピーは妹を助けるため、2人の冒険の幕が上がるのだった。



DESIGNER'S NOTE

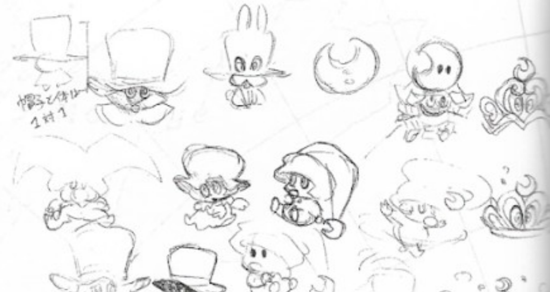
クッパに妹の「ティアラ」をさらわれてしまった帽子のキャラクター「キャッピー」は、マリオと同じ目的を持った新しい相棒です。このキャラクターが誕生するきっかけは、ゲームの試作段階で新アクション「帽子投げ」と、新アクション「キャプチャー」との相性がとても良いことが分かり、マリオのトレードマークである「帽子」をキーアイテムとして設定したことに始まります。

従来の帽子とは違った特別な能力があることや、ゲームの説明を自然と行うことができるよう、機能に合わせて単純なオブジェクトとしての「帽子」から、親しみやすいキャラクター「キャッピー」へと変貌を遂げていきました。

【Director　元倉 健太】

キャッピー デザイン案

キャッピーが今の姿に至るまでのラフスケッチ。
さまざまな帽子の形が考案されている。



ラフスケッチ







デザイン案







DESIGNER'S NOTE

「キャッピー」は、一目で帽子のキャラクターと分かるように、その代表格であるシルクハットをモチーフにすることは早期に決まっていました。目と配色がポイントでしたが、シンプルな要素故にデザインの難しさがあり、最終案に至るまでには試行錯誤が必要でした。その検討のために描かれたスケッチは数多く存在します。アクセントに髪の毛を添えた最終案を担当デザイナーが描き上げた時、ゲーム全体のデザインの輪郭がはっきりとしたような手応えがありました。

【Art Director　吉田 陸斗】

マリオの衣装に合わせてさまざまな帽子に変身するので、目だけでも「キャッピー」と分かる特徴を持たせるために試行錯誤しました。デザイン案でもその検討が垣間見えると思います。また色に関してもなかなか決まらず、マリオの赤と青の色相を少しずらしたピンクと紫を配色してみるなどいろいろ検討していました。最終的には、さまざまな帽子の姿に変身することから、何色にでもなる「白」はどうか、というアイデアを採用することになりました。ウェディング服との相性が良かったことも大きな理由の一つです。

「キャッピー」の特徴である目や髪の毛も目立ちますし、オバケの印象も強く残るので、良い選択だったと思います。

【Character Art Lead　村田 翔】

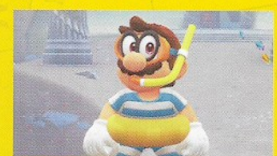
TIPS

ちょっぴり臆病なカプロンの住人

カプロン人のキャッピーはマリオを見て逃げ出すなど少し臆病な面もある。しかし、妹を助けるために勇気を出して声をかけ、ともに旅をすることになった。旅の最中、何度もトラブルに巻き込まれるがマリオとともに乗り越えていく。



表情豊かなキャッピー。帽子のつばに感情が表れ、怖がっているときは波状に



帽子を変えると、キャッピーもその姿になる。どの帽子でも大きな目は健在

TIPS

マリオの帽子となってともに冒険

マリオがキャッピーを投げることで、さまざまな協力アクションを繰り出せる。上投げや回転投げといった多彩な投げ方で、敵を攻撃したり、踏んで大ジャンプしたりと大活躍。なかでもキャプチャーはキャッピーの十八番だ。



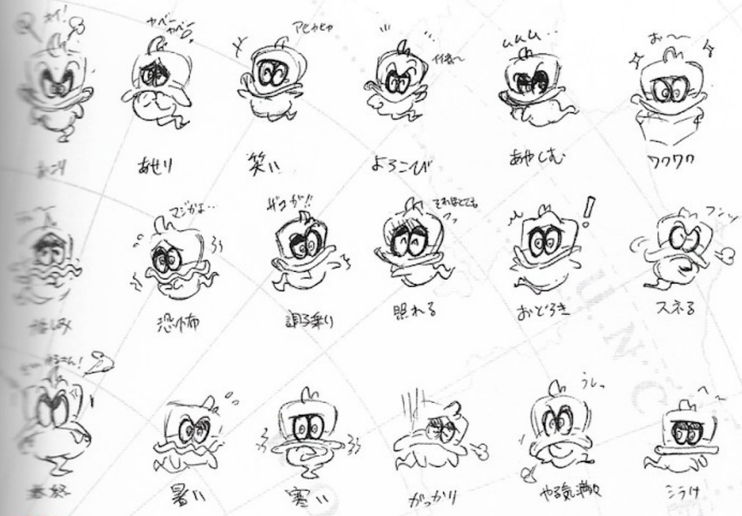
キャッピーは敵に当てて攻撃するだけでなく、杭を引っこ抜いたりと器用に使いこなそう



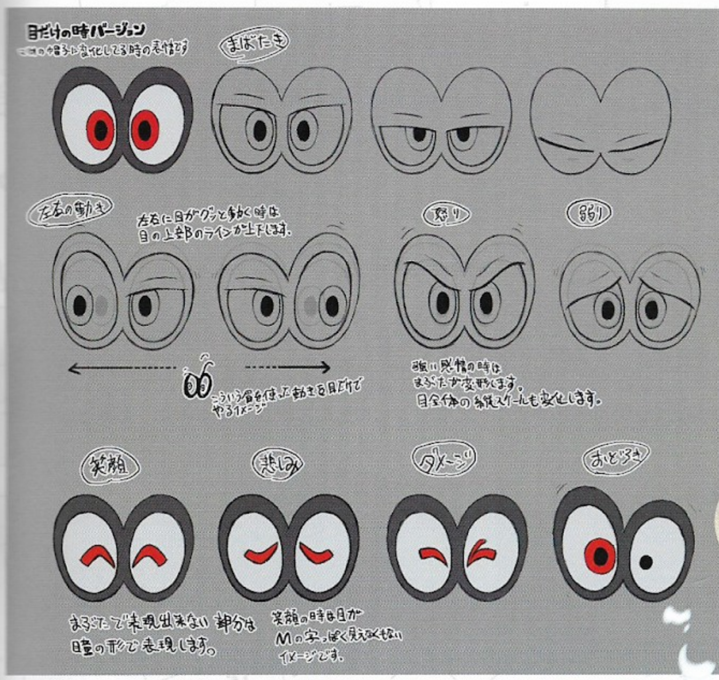
キャッピーを踏んで大ジャンプ。より高い所や、遠くまで跳ぶことができる

デザイン案


ここの見上げの形は
うまく描けません
帽子の穴に体が
入りこんでる感じです
なるべく帽子が
大きくなるような
バランスで
トライコーン
バイコーン
今までの
船長帽



表情案

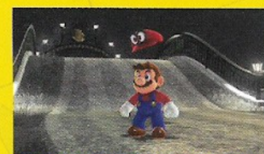


表情案（目）

TIPS

マリオとキャッピー分かれて行動

「2人でプレイ」を選択すれば、マリオとキャッピーに分かれて行動できる。その際、キャッピーはマリオから離れて移動や攻撃などが可能。もちろん敵に触れればキャプチャーとなる。2人で遊べば、より心強い旅となるだろう。



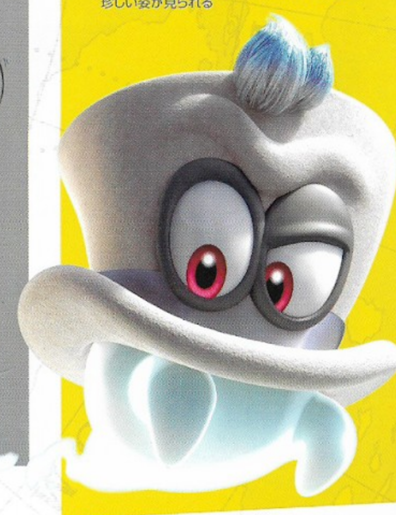
2人プレイのときは、マリオの頭上から少し離れた所に浮いているキャッピー



マリオの頭上から飛び出し、自由に動ける。攻撃や踏み台ジャンプも可能



キャプチャー時も移動できるので、帽子無しの珍しい姿が見られる

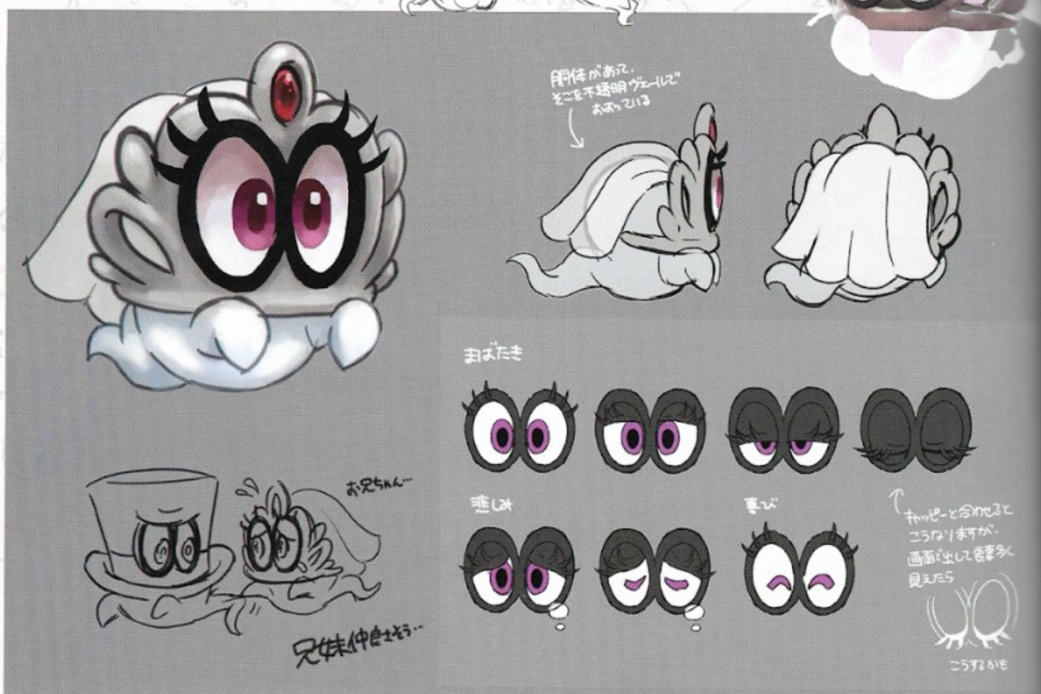


ティアラ

キャッピーの妹。ピーチ姫とともにクッパにさらわれてしまう。







デザインと表情



デザイン案



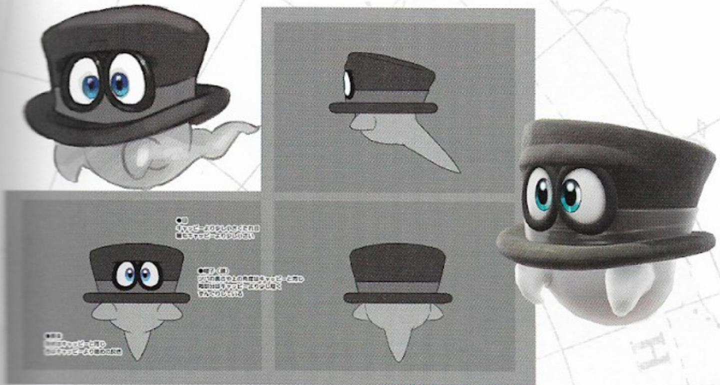




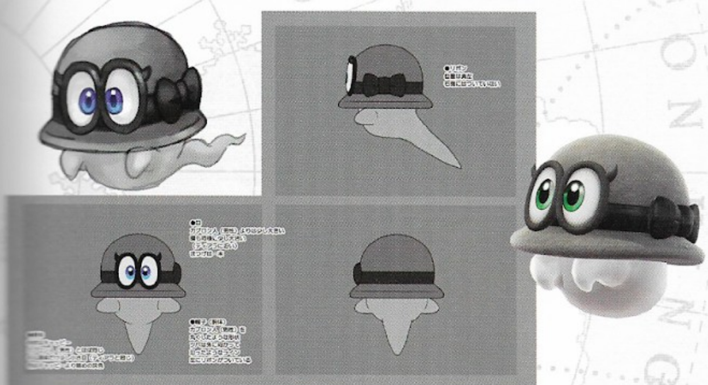


カブロン人

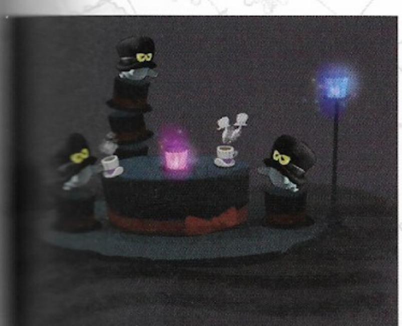
カブロンの住人。帽子に変身して、ほかの人の頭に乗るのが趣味。



カブロン人(男) 三面図



カブロン人(女) 三面図



ラフスケッチ

DESIGNER'S NOTE

「ティアラ」はキャッピーの妹で、お兄ちゃんと仲良しの元気いっぱいな可愛らしい女の子です。キャッピーのデザインが先にできていたので、それを追って自然な流れでティアラをデザインすることが出来ました。カブロン人は皆モノクロで落ち着いた色合いをしていますが、同郷の彼らと並んだ時にも特別感があって目立つ存在に見えるように、ピンクをメインカラーにしています。外見だけでなく性格や声、実際に動く時のイメージを話し合い、時には開発者自身が身体を動かしながら作っていったキャラクターです。

クリア後のピーチと旅行している時には二人で立ち話をしてくすくす笑ったり、より女の子らしさが出ていると思います。

【Character / Concept Art 吉田 茜】

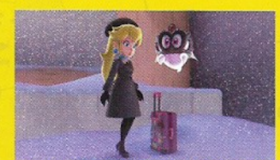
STORY

ピーチ姫とさらわれたティアラ

カブロン人のティアラはキャッピーの妹。カブロンでクッパに連れ去られてしまい、ピーチ姫の頭に乗ってマリオたちの助けを待っている。



マリオとキャッピー、ピーチ姫とティアラは、対になる存在といえる



同じ境遇から仲良くなったのか、クリア後にはピーチ姫と旅に出る

TIPS

紳士的で好奇心旺盛なカブロン人

帽子のような顔をした、カブロンの住人。男女によって形が異なる。キャッピー同様帽子に変身するのが得意で、他国でも現地住人の帽子に擬態して観光している姿が見られる。上に乗ることが好きなそんな性格からか、カブロン人は自分たちの住居の上に乗られてもあまり気にならないそうだ。



他国で現地生物を調べる、好奇心旺盛な一面も。キャプチャー姿で近づくと喜ぶ



旅行先で現地住人の帽子になって隠れるカブロン人。仲間とはぐれて単独行動をしている



カエル

攻撃はしてこない。
キャプチャーすれば大ジャンプできる。

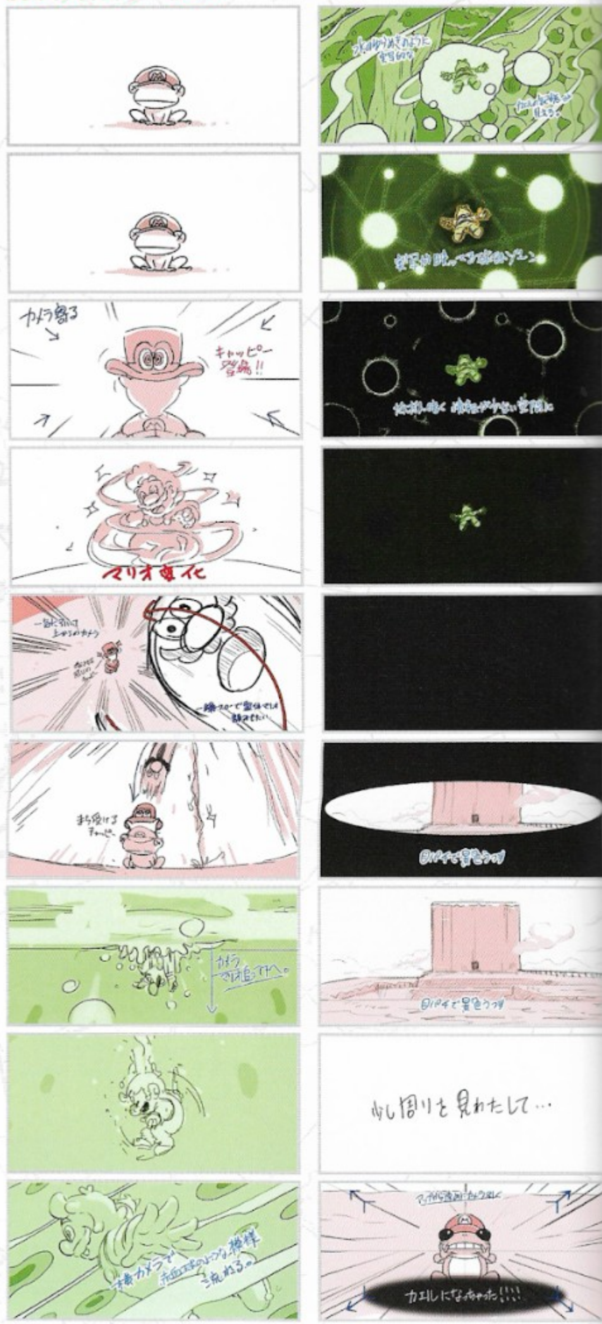


デザイン案



ラフスケッチ

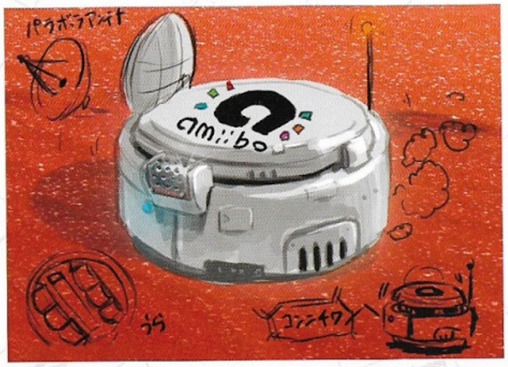
はじめてのキャプチャー　絵コンテ



amiiboおじさん

amiiboを読み込むとパワームーンの場所を教えてくれたりする。





デザイン案

ヒント鳥

パワームーンのヒントを教えてもらえる。一度に聞けるのは3つまで。



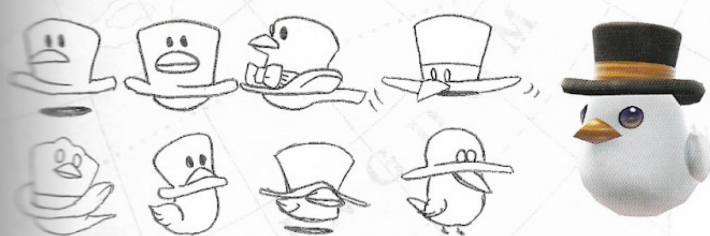




デザイン案

小鳥

国に生息する、無害な動物。近づくと羽ばたいて逃げてしまう。



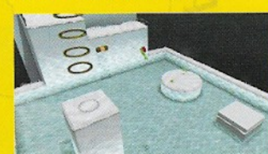
デザイン案

STORY
はじめてのキャプチャー

キャッピーの得意ワザ、キャプチャー。帽子をかぶせることで相手に憑依し、操作できるようになる。帽子の塔の内部を進むためカエルをキャプチャーし、特技である大ジャンプで登っていく。



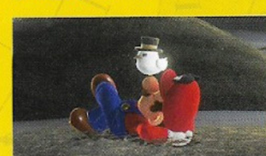
キャッピーをかぶせると、体がカエルに吸い込まれていく。気がつくとカエルの姿に



キャプチャーすると、その能力を使えるようになる。カエルであれば高いジャンプ

TIPS
国ごとに異なる小鳥

生息する小鳥は、国ごとに姿や鳴き声が異なる。カプロンであれば、帽子をかぶった姿をしている。



マリオが寝ると鼻に止まってくれる。たまには足を止めて観察してみよう



ブルーダルズ

クッパに雇われたウェディング業者。4人で活動しており、国のお宝を盗んでいく。与えられた仕事をこなすために体を張る、ある意味職務に誠実な存在ともいえる。



ランゴ



スプワート



ハリエット



トッパー



身長比





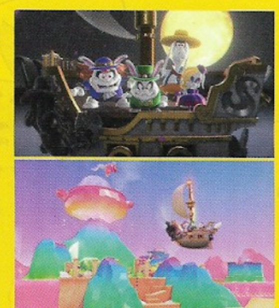
ブルーダルズの飛行船
デザイン案



STORY

クッパに雇われたウェディング業者

帽子の塔の頂上にたどり着くと、カイブツことトッパー、ハリエット、ランゴ、スプワートの4人で編成された、ウェディング業者ブルーダルズが待っていた！　クッパに雇われたブルーダルズは計画通りに結婚式を遂行するため、ピーチ姫を連れ戻そうとするマリオを邪魔者として排除しようする。この先、たびたび対峙することになる、マリオたちとブルーダルズの最初の出会い。

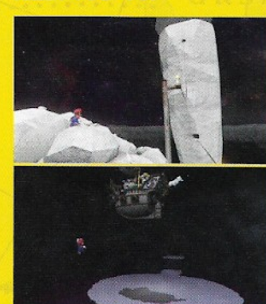


小型の飛行船に乗り、マリオたちの行く手を阻む。国によって戦う相手が変わる

TIPS

行く先々でお宝を盗んでいく

ティアラをはじめ、結婚式に必要なお宝を各国で調達していくブルーダルズ。盗むのは「結婚指輪」「ウェディングドレス」「ブーケの花」「純白のケーキ」「誓いの水」「祝福のシチュー」。どれも国宝級の逸品を奪っていくため、それぞれの国の住人は大変迷惑することになる。



ブルーダルズの本拠地はラビットクレーターにある。ここで仕事を請け負っているようだ

ブルーダルズ　デザイン案

今のデザインになるまでのデザイン過程。
4人組ということは最初から決まっていた。





















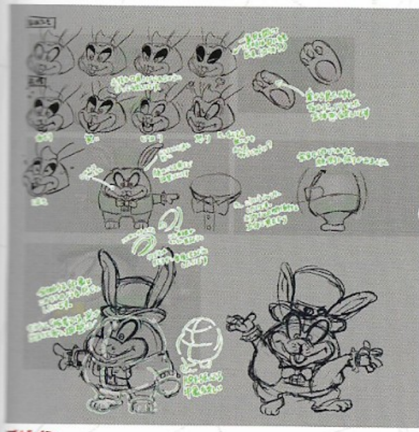




ブルーダルズ トッパー

ブルーダルズの一員。重ねるようにかぶった帽子を振り下ろして攻撃してくる。

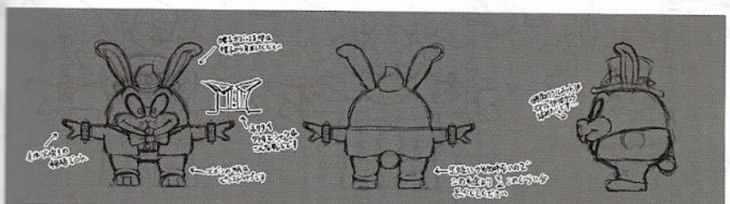




デザイン



ラフスケッチ



三面図

DESIGNER'S NOTE

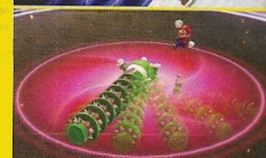
ゲーム中に何度も登場する「ブルーダルズ」には、「月」と「結婚」という要素が重要だと考え、クッパの結婚式を手伝うウサギのウェディングプランナーというイメージでデザインしました。ウサギはクッパのカメと対になるモチーフなので、うまくハマったかなと思います。パッと見た時にそれぞれのシルエットを「丸」「四角」「三角」「長方形」に分けてデザインし、認識しやすいようにまとめています。新鮮なキャラクターの印象を持たせつつ、今までのマリオに出てきていても違和感のないものを目指しました。クッパ七人衆のように、ゲームがより楽しくなるライバルキャラクターになったのではないかと思います。

「トッパー」は、帽子を頭に積んでいるのが特徴になるので、それが分かりやすく目立つデザインにしました。卵のような体の形に、ベーシックなシルクハットの四角いシルエットが映えるようにしています。【Character Art Lead　村田 翔】

STORY
帽子を高く積み上げたトッパー

マリオたちを迎え撃つのは、ブルーダルズの渉外担当で現場のまとめ役も兼ねるトッパー。積み上げた帽子は気合いの表れ。旅の最中で何度か度戦うことになるが、再戦する度に帽子の数も増えていく。帽子を振り下ろす“おじぎ”は強烈な挨拶。積み上げた帽子が高くなるほど脅威となる。おじぎをしそうになったら、すぐに離れよう。





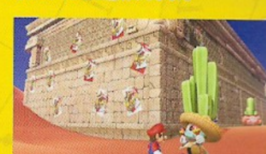
積み上げた帽子を振り下ろすおじぎは、挨拶であるとともに強力な攻撃と化す

TIPS
町中に貼られた結婚案内ポスター

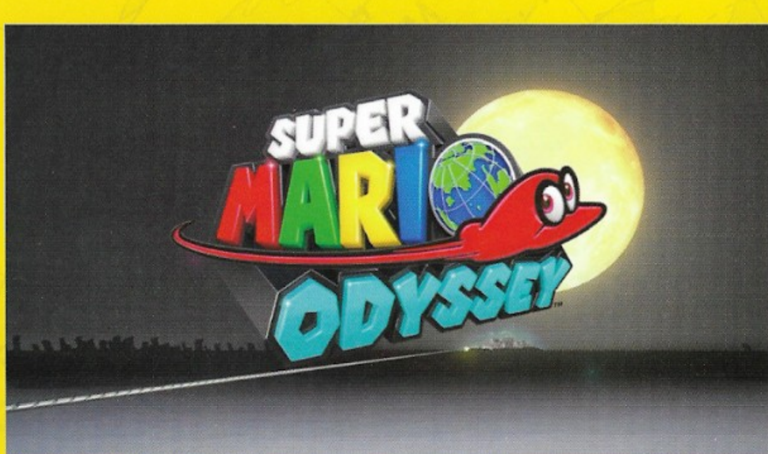
結婚式を成功させるため、いろいろな国で式の告知をするのもブルーダルズの仕事。しかしチラシやポスターをところ構わず大量に貼るため、その国の景観を壊して迷惑する住人も多い。帽子を当てれば剥がせるので、剥がしてしまおう。



乱雑に貼られた結婚周知のポスター。よく見ると、デザインは2種類あるようだ



いろいろな各国で貼って回っているため、住人が迷惑している。重要な遺跡が台無しである



電線を伝って……



絵コンテ

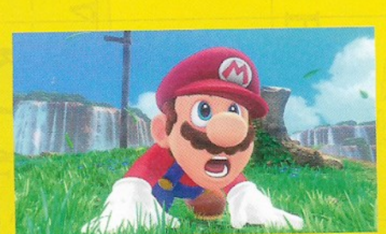


たどり着いたのは

ブルーダルズを追い払いカプロンに平和を取り戻したマリオたち。しかし、このままクッパを追うには、世界を回るための自分たちの船が必要だった。心当たりがあるというキャッピーの言葉を信じ、電線を伝ってカプロン近くにある国を目指すこととなる。









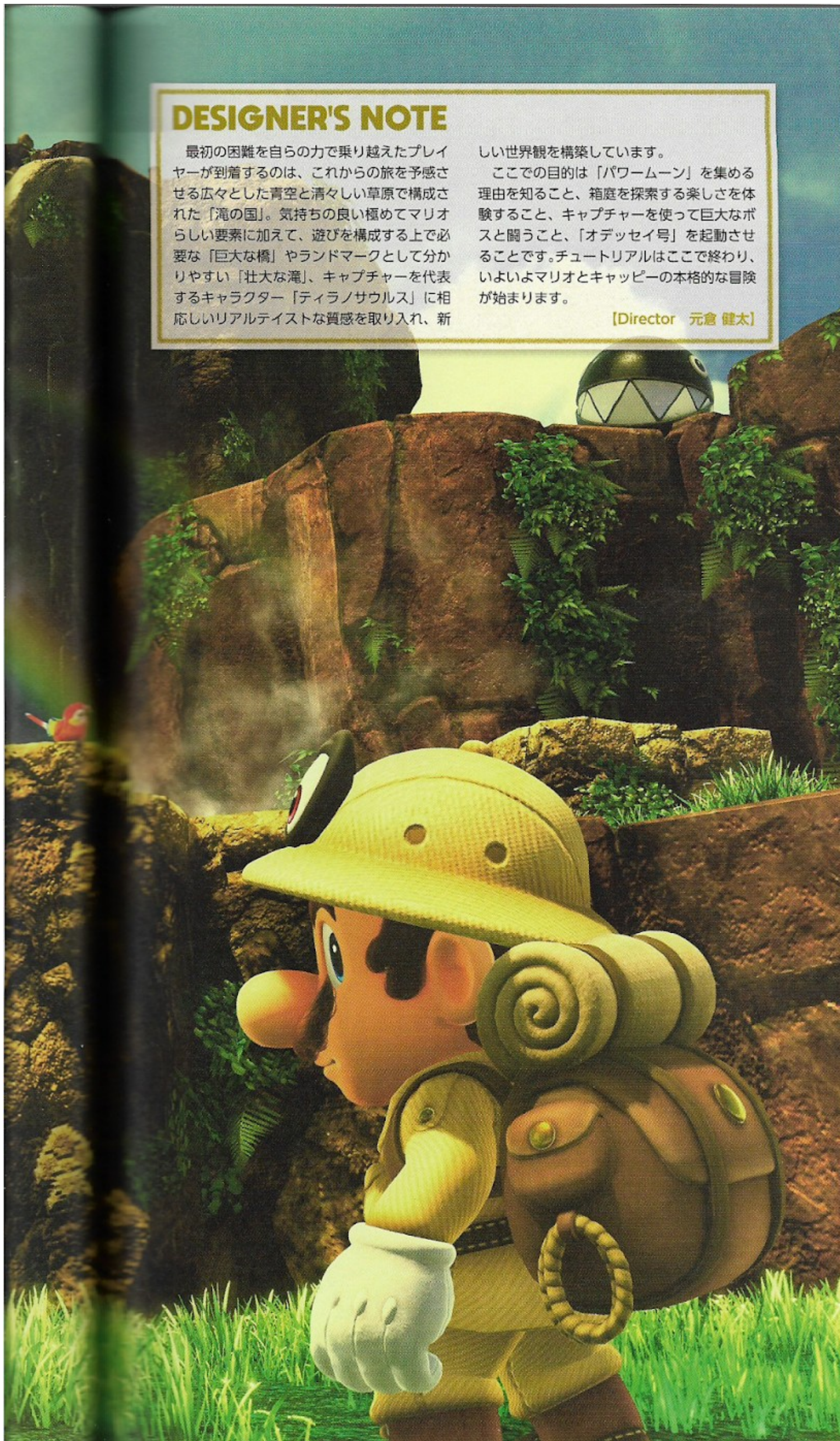




滝の国

ダイナフォー





DESIGNER'S NOTE

最初の困難を自らの力で乗り越えたプレイヤーが到着するのは、これからの旅を予感させる広々とした青空と清々しい草原で構成された「滝の国」。気持ちの良い極めてマリオらしい要素に加えて、遊びを構成する上で必要な「巨大な橋」やランドマークとして分かりやすい「壮大な滝」、キャプチャーを代表するキャラクター「ティラノサウルス」に相応しいリアルテイストな質感を取り入れ、新しい世界観を構築しています。

ここでの目的は「パワームーン」を集める理由を知ること、箱庭を探索する楽しさを体験すること、キャプチャーを使って巨大なボスと闘うこと、「オデッセイ号」を起動させることです。チュートリアルはここで終わり、いよいよマリオとキャッピーの本格的な冒険が始まります。

【Director　元倉 健太】

WORLD DATA



人口	不明	通貨	石貨型
面積	平地は狭い	産業	不明
民族	不明	気温	平均29℃

大瀑布に囲まれた小島。恐竜が今なお生息し、化石が露出するなど、太古の姿がそのまま残されていることから「地上最後の秘境」と呼ばれる。中央には大滝が流れる。

パワームーン	ローカルコイン
	
全42個	全50枚

地図

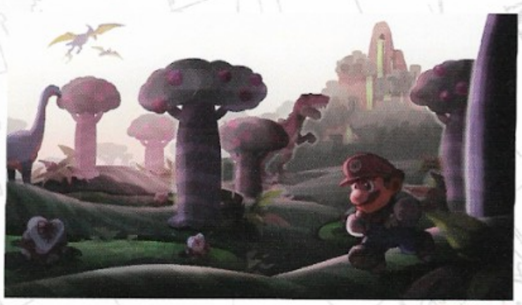


コンセプトアート

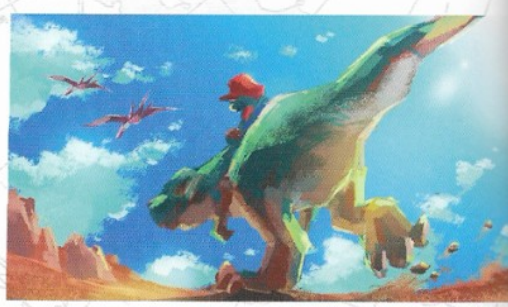
世界を構成する上で考えられたラフスケッチ。大滝や恐竜が描かれている。



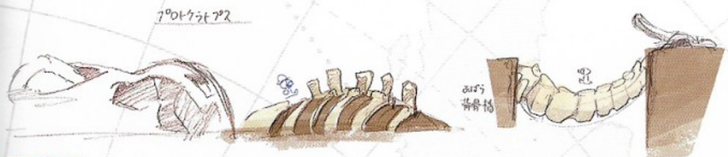
デザインコンセプト



ラフスケッチ



ラフスケッチ



ラフスケッチ



デザインコンセプト

DESIGNER'S NOTE

「滝の国」は、青空と大瀑布が織り成す絶景をコンセプトに、壮大な旅立ちの幕開けにふさわしい、ダイナミックな絵作りを目指しました。激しく流れ落ちる滝をランドマークとして、周辺を取り囲む無数の滝からは、雄大な大自然を感じられる構成にしています。「帽子の国」と対照的な情景にすることにより、強いインパクトを与える狙いもありました。モノトーンで閉鎖的な空間から鮮やかで広大な大自然への移動は、「旅立ち」や「大冒険」の高揚感を感じさせ、デフォルメとリアルの対比をはっきりと見せたことは、今作の幅広さを予感させたのではないでしょうか。

各所に散見される恐竜の骨や化石は「ティラノサウルス」が存在することへの布石であり、太古の歴史が想像できるロマンを掻き立てる要素にもなっています。　【Art Director　吉田 陸斗】

「リアルな世界観」というテーマのため、岩の有機的なディティールを活かし、説得力のある世界観を表現しました。リアリティを失わないために、スケール感も気を配りました。見どころがいくつもあるため、優先順位を決めてデザインを考え、大自然と滝、巨大な岩の塊、恐竜、それぞれの関係性に配慮しながら画面のイメージを検討しました。ランドマークの滝は迫力が出るように、水量を多くし勢いよく流れるイメージにしています。

トリケラトプスの骨は滝口に置き、あばら骨の隙間から水が流れる面白みを感じる構成にしました。滝にアクセントとして入れたダブルレインボーは、色相の幅が狭い岩肌に鮮やかな色彩を与えています。

【Field / Concept Art　井上 麻美】

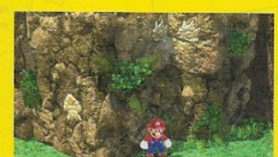
STORY

化石が露出する地上最後の秘境

旅に必要な船を探しにやってきたマリオたち。そこは「地上最後の秘境」と呼ばれる大自然の国だった。この地で古い船と原動力となるパワームーンを求めて探索を開始する。しかし、そこへ思わぬ邪魔が入る。



あちこちに化石が見られる。そしてティラノサウルスが寝ている様は、まさに太古の世界



岩壁をよく見るとドット姿のクリボーやキラー、トゲゾーの化石が埋まっている

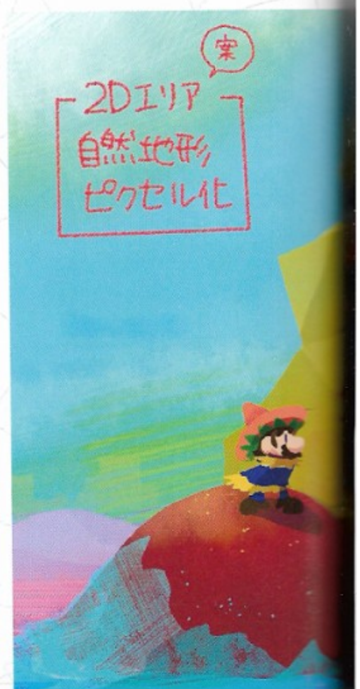


2Dエリア

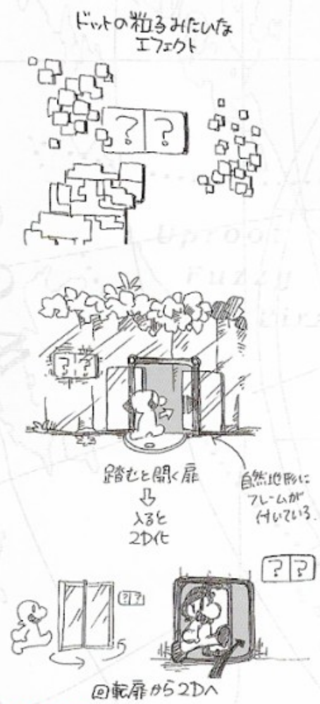
体がペラペラになり、平面を進むエリア。壁や床などに用意されている。ここで掲載されているものはダイナフォーのものではないが、物語の初出に合わせここで紹介する。



土管ラフスケッチ



コンセプトアート



ラフスケッチ



ラフスケッチ







モニターの表現　検討案

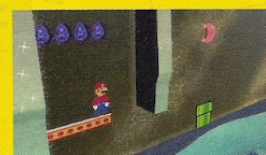


TIPS
2Dエリアでは何でもペラペラに

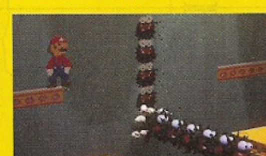
エインシャント ウォールと呼ばれる化石の壁を破壊すると、ドットの絵が動く不思議な光景があらわになる。壁から突き出たカクカクの土管に入れば、マリオの体もペラペラのドット絵に。横スクロールとなって平面の壁を進んでいく。



カクカクの土管が2Dエリアの入口。入ればBGMも8bitのピコピコ音に変わる



マリオや敵だけではなく、ローカルコインやパワームーンもペラペラに



キラーやチョロボンなど、2Dエリアから飛び出してくる敵もいる

TIPS
マリオの衣装もドットに反映される

帽子と服の衣装がセットになっている場合、ドット姿にも反映される（セットになっていない場合は通常のオーバーオール姿となる）。1ドットまでこだわりぬかれた2Dの姿と3Dの姿を見比べてみるのもおもしろい。

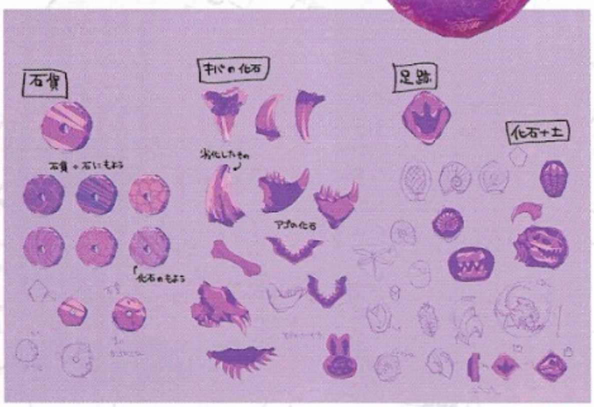


アロハ衣装のドットマリオ。首の花飾りまでしっかりとドットで表現されている

ローカルコイン

その国でのみ使える、紫色のコイン。国によって存在する枚数が異なる。ダイナフォーでは石貨型をしている。





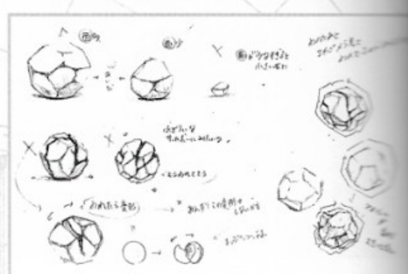
デザイン案

小石

蹴って壊すとアイテムが出る。良いアイテムほど、蹴る回数が多く必要。







デザイン案

帽子雲

帽子を当てるとその場に足場が出現する。ただし、一定時間経つと消えてしまう。

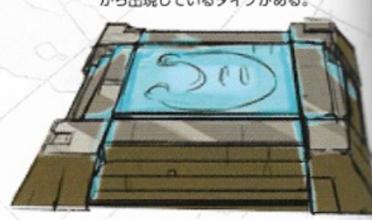


ラフスケッチ

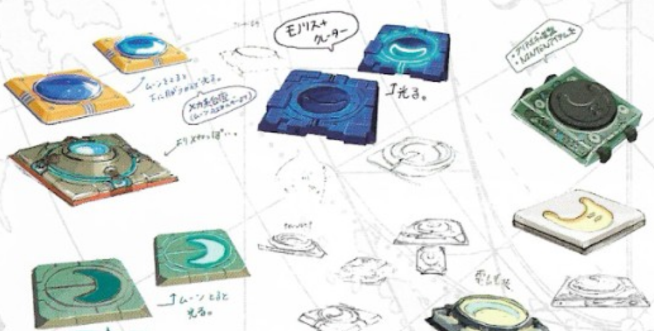


ムーン台座

パワームーンが出現する台座。条件を満たすと出現するタイプと、はじめから出現しているタイプがある。



デザイン



デザイン案



ワープホール

入ると絵に描かれた国へとワープする。10か国に設置されている。



デザイン



ワープ　絵コンテ



TIPS
他国へワープするワープホール

一部の国はワープ先が決まっているが、なかには旅の進み方によってワープ先が変わるものもある。例えば湖の国からは、砂か料理の国へワープする。



絵画に入れば、不思議な空間を抜けて別の国へ。一度通れば行き来できるようになる

TIPS
アイテムが入った小石

何度か攻撃して壊すと、アイテムが出る小石。パワームーンが入っている小石はなかなか壊れないが、小石同士をぶつければすぐに壊せる。



攻撃をした際に光り出す小石はパワームーンが入っている。見逃さないように



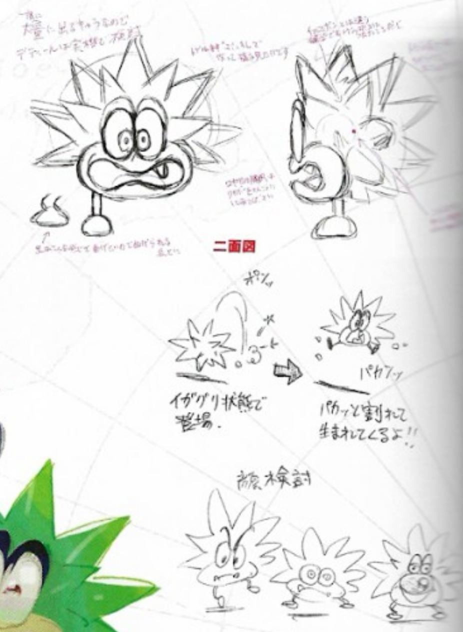
小石同士をぶつける場合は、小石を蹴らず、手で持ってもう一方の小石に体当たりするといい

イガボー

地面から次々と現れ、小さく跳ねながらマリオに向かってくる。さまざまな色がいる。



デザイン案







デザイン案

DESIGNER'S NOTE

マリオシリーズで定番のザコ敵キャラクターといえば「クリボー」ですが、それをさらに下回るザコ敵という位置づけです。「帽子を使って倒すザコ敵」という仕様なので、マリオがジャンプで踏めないようにトゲトゲしています。栗が割かれる前のイガ栗のイメージでデザインしたので名前は「イガボー」にしました。「クリボー」や「ノコノコ」などの定番キャラクター同様、「キノコ王国」や「クッパ城周辺」が主な生息地ですが、他の国にも広く分布していてさまざまな環境で生きられる生物をイメージしています。

複数体同時に出ることが多いので、トゲの色をいくつか用意して、数が把握しやすいように工夫しました。トゲトゲとしたカラフルなものが並んで立っている様は金平糖のようで、可愛いキャラクターになったのではないでしょうか。【Character Art Lead　村田 翔】

ワンワン

マリオを見つけると噛みついてくる。ワンワンとでかワンワン、2種類の大きさがある。





デザイン案







TIPS

引っ張って壊すキャプチャーワンワン

猛突進して噛みついてくる危険なワンワン。しかし、キャプチャーすればその猛突進を利用できる。引っ張って離せば反動で吹っ飛んで岩壁などを壊せたり、ワンワンに当てれば玉突きの要領で弾き飛ばすことができる。



ワンワンに当てて弾き飛ばし、壁の凹みにヒットさせれば良いことが起こる

AND MORE

国によって異なる動物

国によっては敵や小鳥以外の小動物が生息していることもある。これらの小動物は近づくと逃げてしまう、無害な存在。しかし、踏みつけたり、ある程度追いかけるとコインを1枚だけ落とす。些細ではあるが、ありがたい。



国によって異なる4種の動物。いずれも小さくすばしっこいので、観察する際は慎重に

マダム・ブルード

ダイナフォー高地で戦うことになるボス。ペットのブルードワンワンに指示をして攻撃してくる。





ラフスケッチ



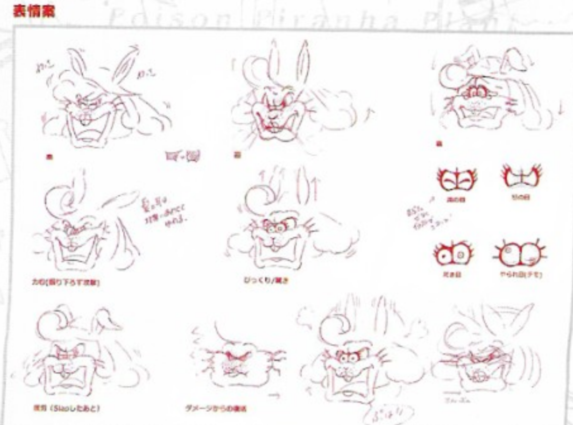
デザイン案







表情案



パンツ　デザイン案

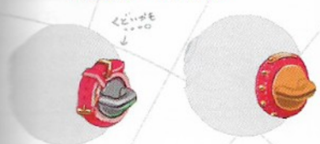


ブルードワンワン

マダム・ブルードが連れている、金色のワンワン。マリオに向かって突進してくる。

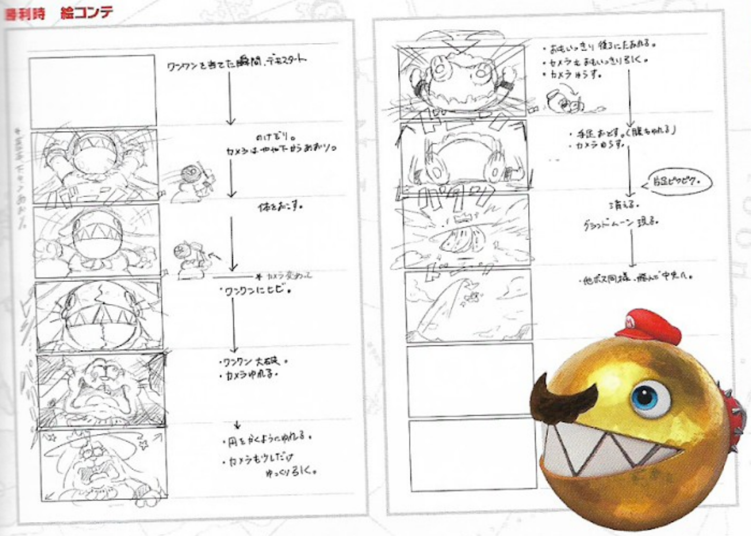


首輪と帽子　デザイン案





勝利時　絵コンテ



DESIGNER'S NOTE

「マダム・ブルード」は今作で出会う最初の大型ボスなので、遠くから見ても「危険だぞ！」と感じられる、個性が際立ったキャラクターを目指しました。「ブルーダルズ」の親玉なので、その要素がすべて入るようにしています。ドレスは危険を示すための赤色です。また「ワンワン」を顔に当てて倒すので、表情は憎らしく派手にして、一目で危険さが伝わるようにしています。「クッパ」と比較しても遜色のない存在感を出したかったので、どっしりと貫禄のある体型にしました。

今作はシリアスな雰囲気で始まるので、この段階で笑えるおかしなキャラクターを出したいと思っていました。担当デザイナーがノリノリで作ってくれたおかげで、狙った印象が出せたと思います。

【Character Art Lead　村田 翔】

STORY

高地で待ち受けるマダム・ブルード

ダイナフォー高地で待ち受けていたのは、大きな体のウサギ族。ラビットクレーターの主を務めており、自身の好物だという野菜をかたどったニンジンの石塔を建てて暮らしている。ブルーダルズとの関係は明らかではないが、ブルーダルズの上に立つ存在であるらしい。



にらみを利かすマダム・ブルード。憎らしいほどに豊かな表情を見せる



ブルードワンワンのかぶる帽子を落とし、キャプチャーすれば形勢逆転できる

TIPS

マダムの愛犬ブルードワンワン

彼女のペットである金色のワンワン。オシャレな帽子をかぶっており、可愛がられているのがうかがえる。しかし帽子を落とせばキャプチャーで反撃可能。マダム・ブルードは飼い犬に攻撃されることに。



マダム・ブルードとお揃いの帽子をかぶる、ブルードワンワン。大きなリボンが特徴

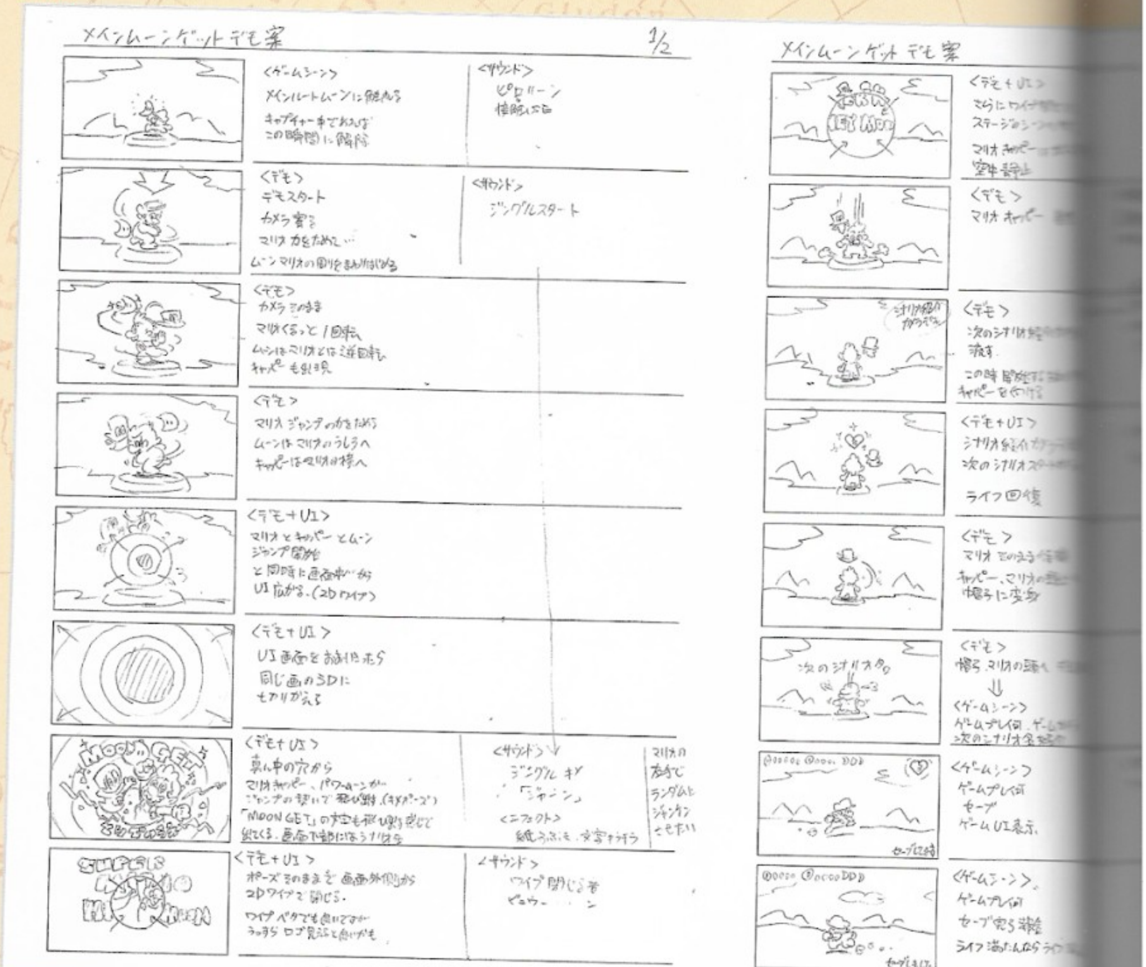


ハニークレーターで再戦する時はシルクハットを着用。噛みつく勢いも増している

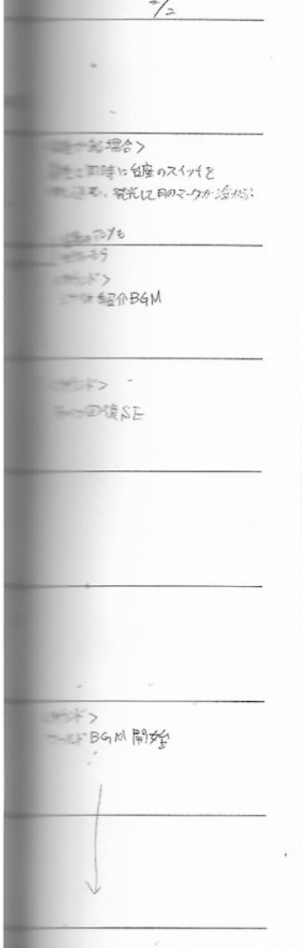
パワームーンゲット

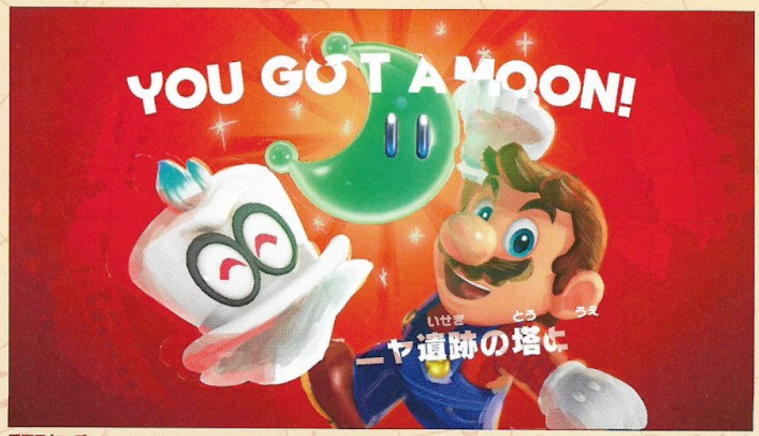
シナリオに関するパワームーンを入手したときは、キャッピーとポーズを決める。

絵コンテ

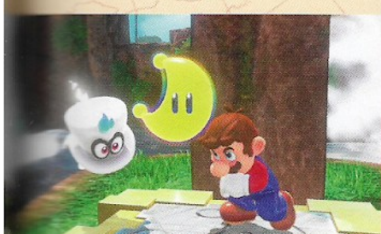





2/2
紹介BGM
回復SE
BGM開始


YOU GOT A MOON!
ーヤ遺跡の塔上

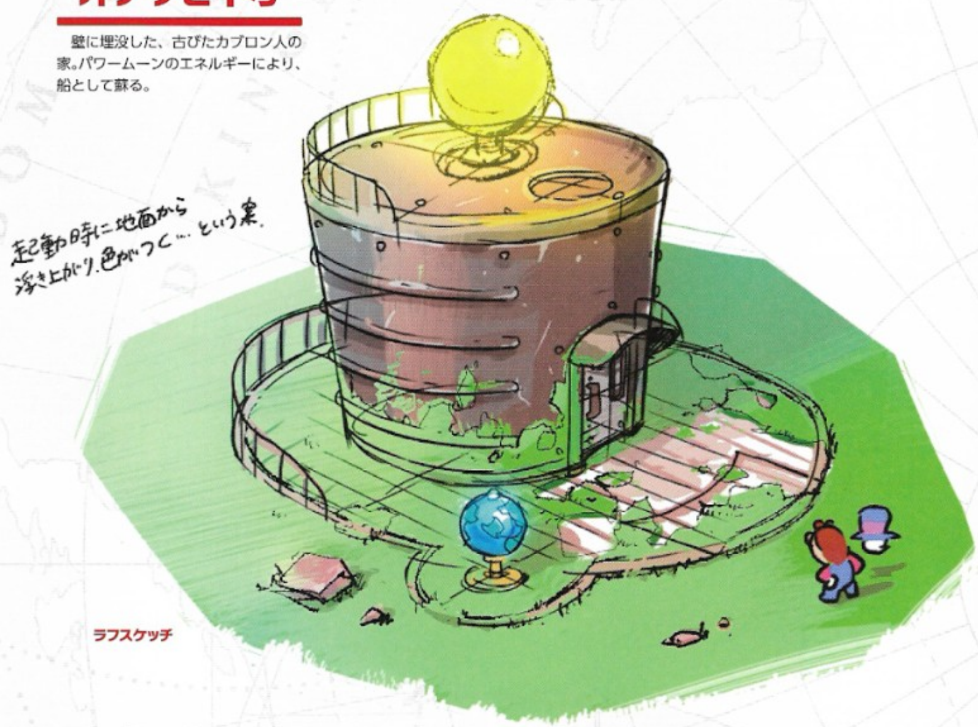
ラフスケッチ




YOU GOT A MOON!
はじめての パワームーン

起動前のオデッセイ号

壁に埋没した、古びたカプロン人の家。パワームーンのエネルギーにより、船として蘇る。



ラフスケッチ

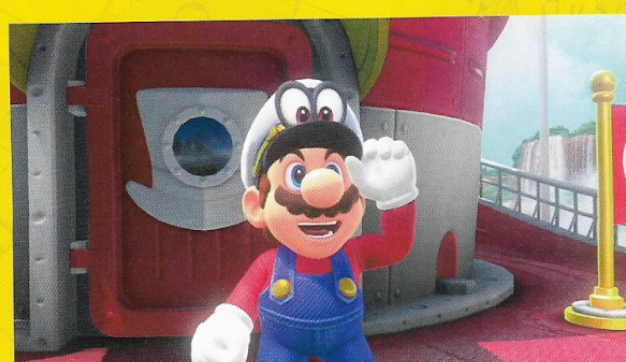


オデッセイ号の起動　設定案



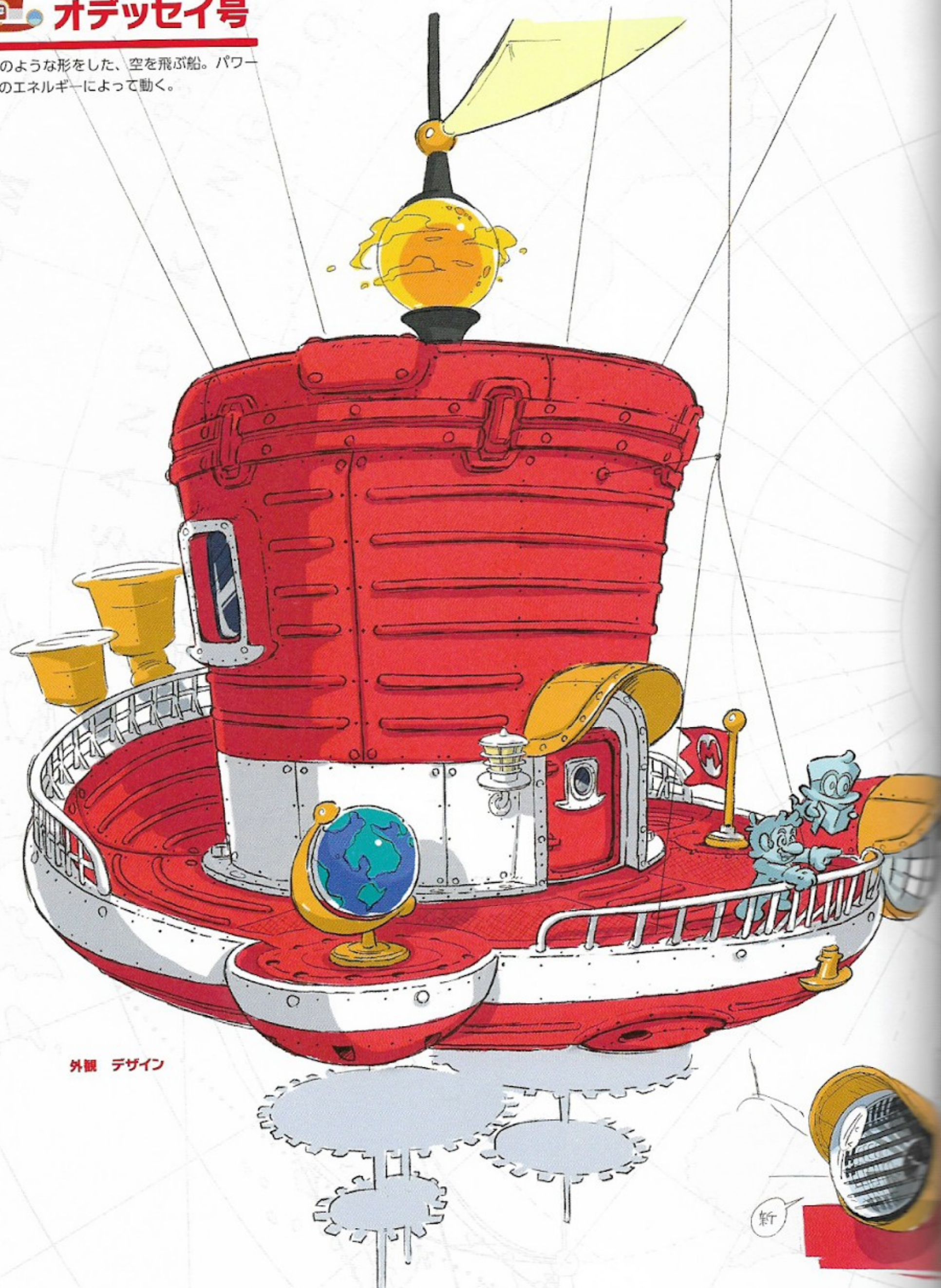
オデッセイ号、発進!

ダイナフォーでパワームーンを手に入れたマリオたち。古びたカプロン人の家にパワームーンのエネルギーを取り込むことで、船として復活。赤と白に染められた帽子型の船は、旅の拠点としてマリオたちを乗せて運ぶことになる。その名も、「オデッセイ号」!



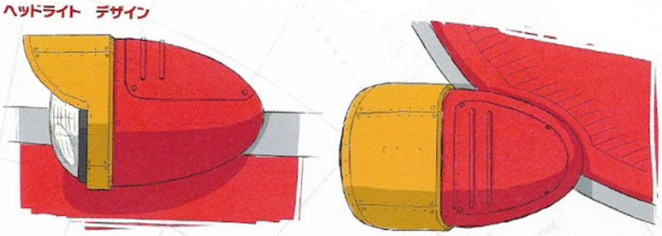
オデッセイ号

帽子のような形をした、空を飛ぶ船。パワームーンのエネルギーによって動く。

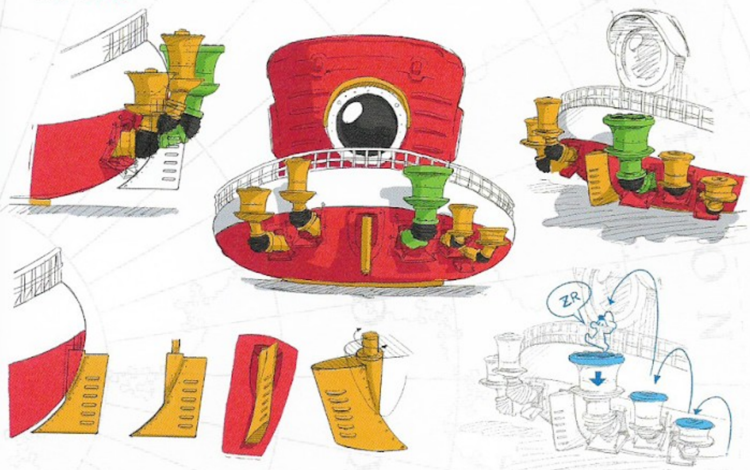


外観　デザイン

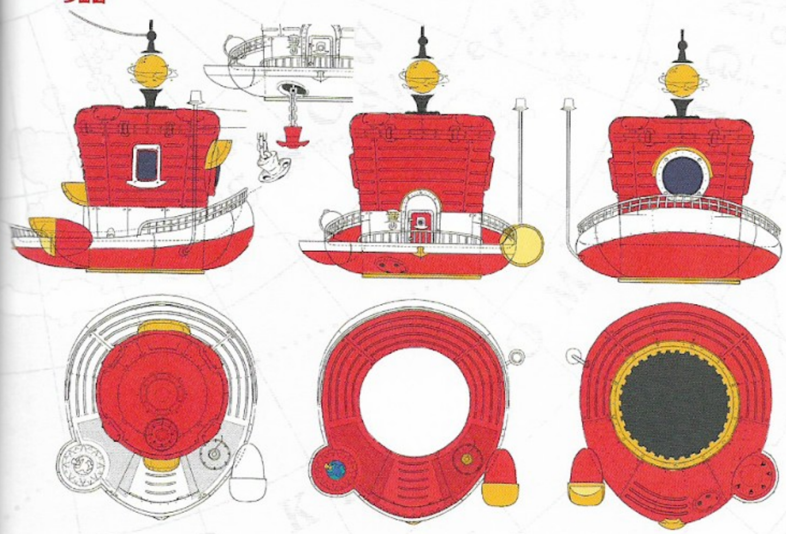
ヘッドライト　デザイン



背面　デザイン



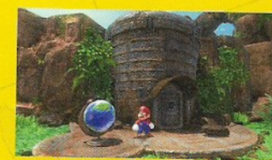
多面図



STORY

ダイナフォーに放置された古いタイプの船

あちこちに放置され朽ち果てている、カプロン様式の建造物。そのことから、かつてこの地にカプロン人が住んでいたのではないかと言われている。船として復活させるにはパワームーンのエネルギーが必要なようだ。



長年放置されていたため、錆びて朽ちている。キャッピーいわく、古いタイプらしい



ダイナフォーにはあちこちに朽ちたカプロン様式建造物が残されている

TIPS

原動力はパワームーン

パワームーンの力で、カプロン式建造物が船として復活。「オデッセイ号」と名づけられ、マリオたちの旅の拠点となる。渡航する際にもパワームーンを見つけてエネルギーにする必要。パワームーンは万能なエネルギーの源だ。



ボディは赤と白のツートンカラー。マリオとキャッピーをイメージしているようだ

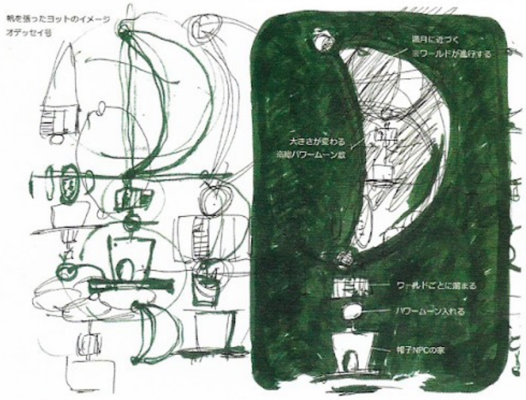


オデッセイ号出航の記念! キャッピーから船長帽がプレゼントされる

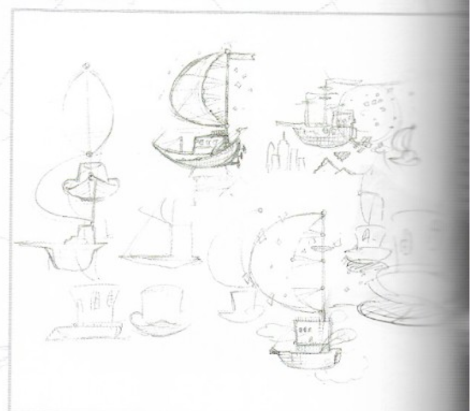
オデッセイ号
デザイン案

オデッセイ号が今の形に至るまでのラフスケッチ。初期の段階から帆は三日月型をしていた。





ラフスケッチ





ラフスケッチ







ラフスケッチ





ラフスケッチ

DESIGNER'S NOTE

オデッセイ号は、移動や拠点としての機能を持ち、ゲームにおいてとても重要な役割がありますので、今作を象徴するデザインにしたいと考えました。帆は三日月〜満月の形に、船体はシルクハットの形にするなど、帽子とパワームーンの要素を中心に構成し、船をはじめとして旅に欠かせないさまざまな乗り物のディティールを取り入れました。配色はマリオの赤とキャッピーの白をメインカラーにしています。

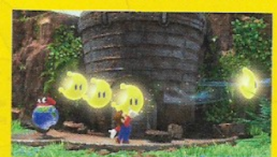
また、旅行鞄からも着想を得ており、各国のステッカーを貼り、旅の時間とともに変化していく様や、買ったお土産を飾れる楽しさを持たせました。実物の旅行鞄を購入して、赤と白で塗装したり自作のステッカーを貼ったりしつつ、イメージを膨らませながらスケッチを描いていきました。

【Art Director　吉田 陸斗】

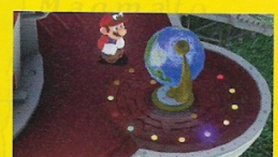
TIPS

行き先を決める地球儀

扉の横に備え付けられた地球儀に帽子をかぶせ、行き先を決めればオデッセイ号が発進。集めたパワームーンをオデッセイ号に取り込む際にも地球儀に帽子をかぶせる必要があり、動力に関わる重要な役割を担っている。また、地球儀を踏むと「ダイナフォー」または「Jump Up, Super Star!」のオルゴール調のメロディーが流れ、旅の合間に心休まるひとときを楽しめる。ちなみに、「Jump Up, Super Star!」はニュードンク・シティを訪れるまでは流れない。



パワームーンを取り込んだり発進する際に、地球儀に帽子をかぶせる



台座にある17のランプは、国ごとにすべてのパワームーンを集めるとそれぞれ点灯する

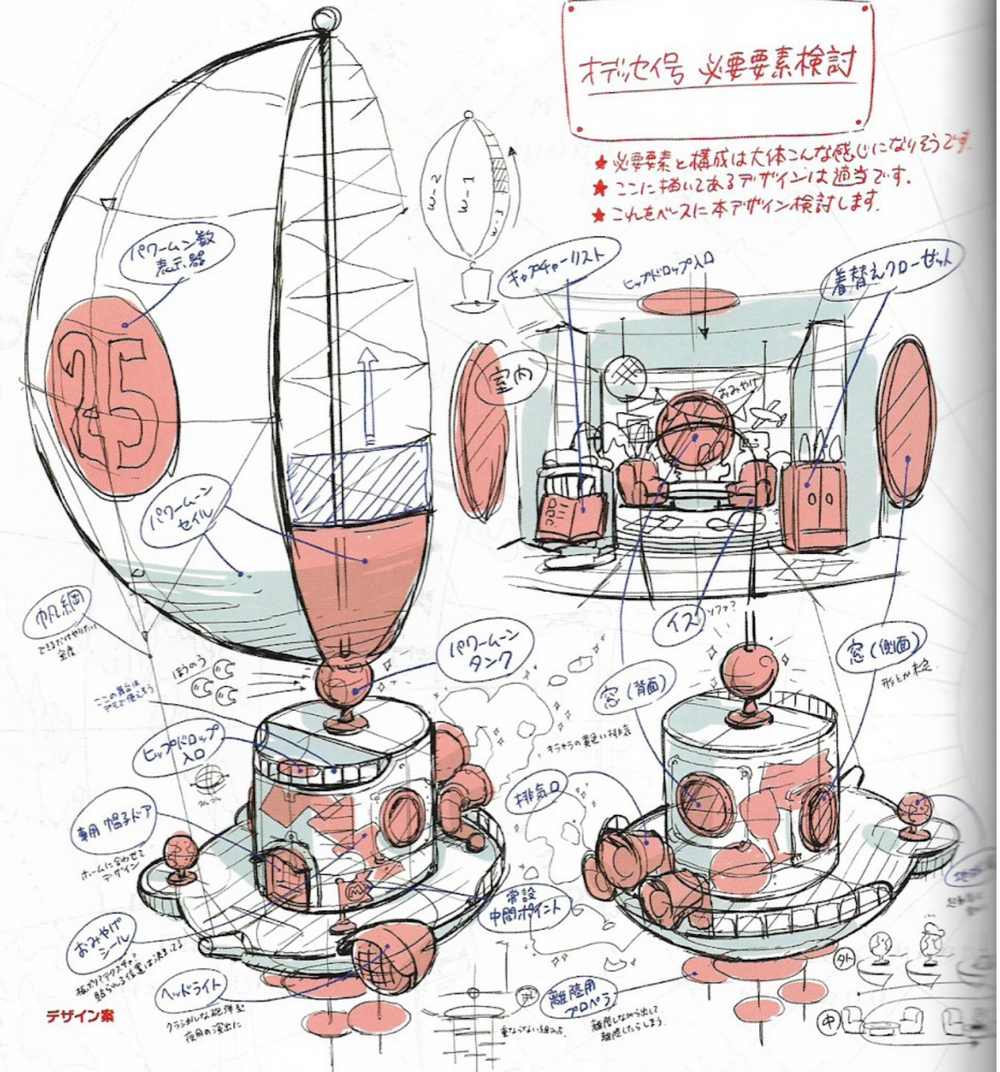
TIPS

旅の進行によって反応が変わる

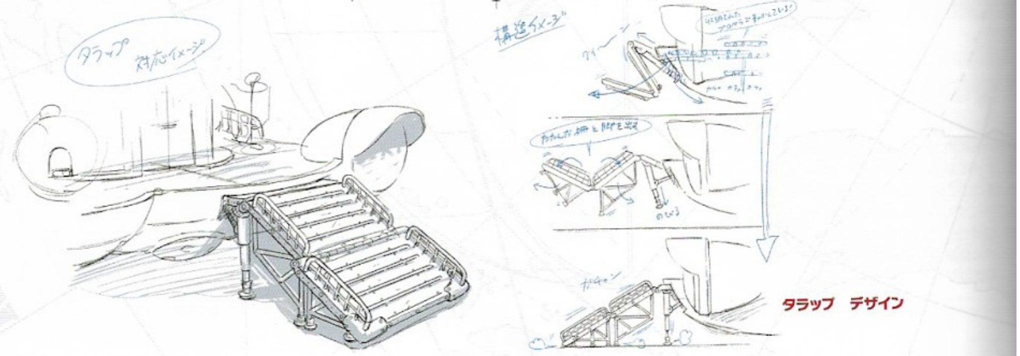
新しい国へ向かう際、窓から眺めるマリオたちはどこか不安げな表情をしている。しかし、訪れたことある国だとマリオたちのリアクションが異なる。



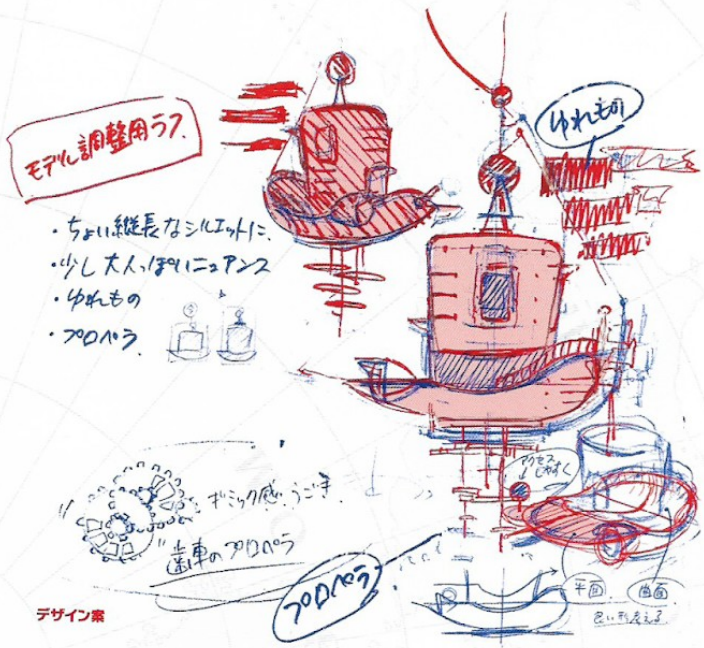
一度訪れた国の場合、キャッピーが寝ていたりするなど、安心した表情を見せる



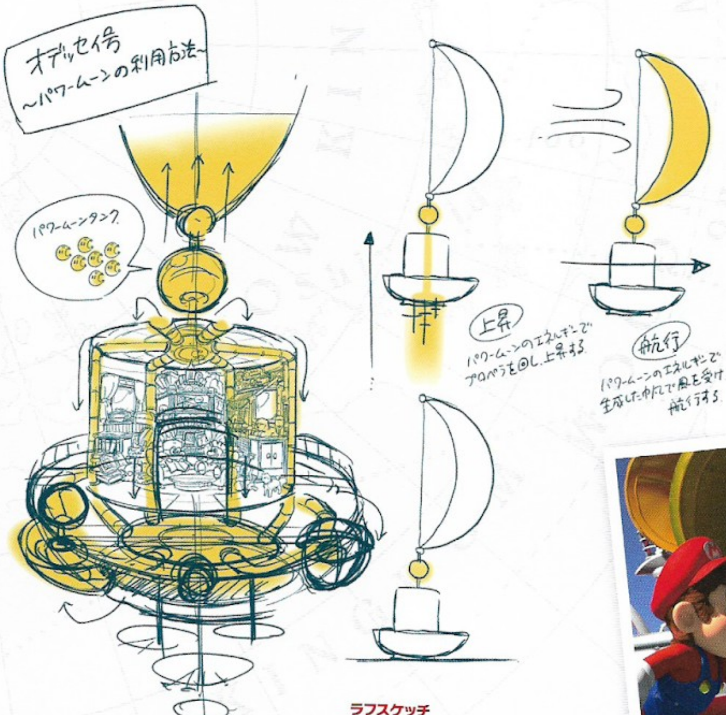
デザイン案



タラップ　デザイン



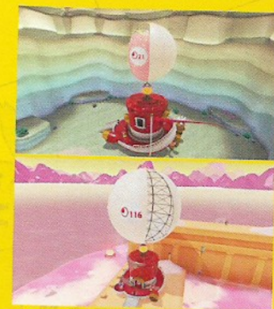
デザイン案



ラフスケッチ

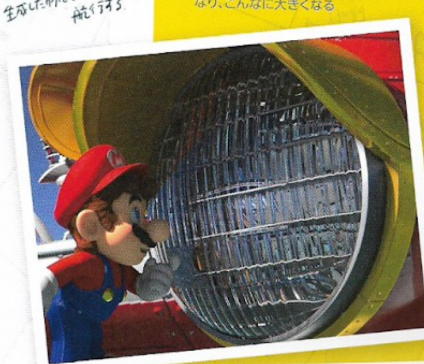
TIPS
パワームーンの数で帆が変化

各国で必要なパワームーンを集めると帆の面積が増え、より遠くまで渡航できるようになる。クッパ城をクリアすると、帆が球形になりオデッセイ号が完成。その後もパワームーンを集めるほど帆が大きく膨らんでいく。


国ごとに必要な数のパワームーンを集めると、帆の面積が増えていく


クッパ城をクリアすれば、帆が満月のようになってついに完成する


すべてのパワームーンを集めると帆が金色になり、こんなに大きくなる



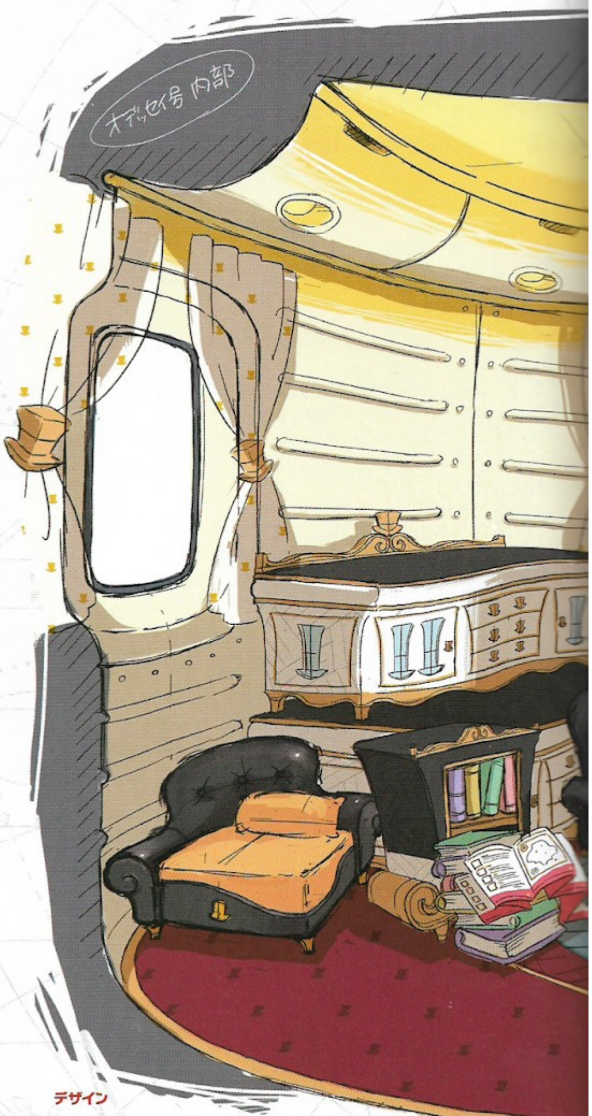
オデッセイ号
内部屋

中央の扉から入れる、オデッセイ号の内部。なお、ドアノブが無いため帽子を当てて開く。

DESIGNER'S NOTE

「オデッセイ号」の室内も、旅に欠かせない乗り物である飛行機や船の内装を組み合わせた空間です。帽子の国をイメージした調度品は、カプロン人が重んじる伝統と気品を感じられるデザインにしました。外装がハードな印象なので、内装のテイストを変えることでギャップを作る狙いもありました。また、各国で購入したおみやげを置く場所でもあるので、少し物足りないと感じるぐらいシンプルにして、お土産が置かれて華やかに変化していく過程を楽しめるデザインにしました。

【Art Director　吉田 陸斗】



デザイン

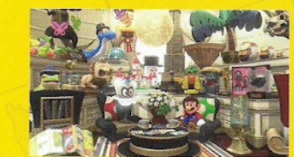

ラフスケッチ



TIPS

体が休まる旅の拠点

内部屋は大きなソファやベッドが置かれており、落ち着いた雰囲気。入れば体力も回復し、ゆっくり休むことができる。背後には旅先で購入したおみやげが並ぶ。眺めるだけではなく、帽子を当てて反応を楽しむこともできる。



ソファに座ってリラックス。各国でおみやげを購入すれば、背後も賑やかになっていく



天板にあるフタをヒップドロップしたり、背面の筒からも内部屋に入ることができる

TIPS

クローゼットで衣装をチェンジ

室内に置かれたクローゼットでマリオの衣装を替えられるが、その際におまかせで選ぶこともできる。帽子、服ともにランダムで決まるため、奇抜な組み合わせになることも。旅の気分を変えたいときに利用してみるといい。



どんな組み合わせになるかは、クローゼットを閉じるまでのお楽しみ



なお、クローゼットはクレイジーキャップのショップ内に置かれていることもある

砂の国

アッチーニャ



DESIGNER'S NOTE

オデッセイ号を手に入れたマリオとキャッピーが初めて到着するのが「砂の国」です。先の出来事が容易に想像できないワクワクする気持ちや、旅先で途方に暮れドキドキする気持ちを表現するために、今までのマリオシリーズでは扱っていない大きな地形で遊びを構成しています。目的地やルートを明確に構成していますので、広くても最終的には自然と把握できるような設計を心がけました。

また、プレイヤーの好奇心を肯定することで、今後のゲームプレイでも積極的に探索を行ってもらえるよう、この国では特に多くのオブジェクトや仕掛けを配置しています。アクションの幅が広がる可能性を感じてもらうために、飛行と攻撃の性能を兼ね備えた「キラー」へキャプチャーできるのもその狙いの一つです。 【Director 元倉 健太】



WORLD DATA



人口	中規模	通貨	ピラミッド型
面積	広大	産業	観光、宝石
民族	アッチーニャ人、ミルゾウ	気温	平均40℃

赤い砂で覆われた、灼熱の砂漠。観光産業に力を入れており、陽気なアッチーニャ人が熱烈に歓迎してくれる。広大な砂漠にはいくつかの遺跡が点在し、観光スポットとして人気が高い。

パワームーン



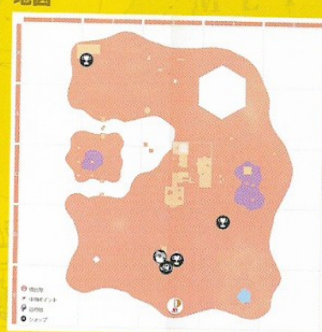
全93個

ローカルコイン



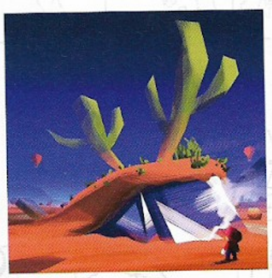
全100枚

地図



コンセプトアート

すべての国で最初に作られたというアッチーニャ。その世界を構築する上で考えられたラフスケッチの数々。砂漠上にさまざまな要素が描かれている。



ラフスケッチ



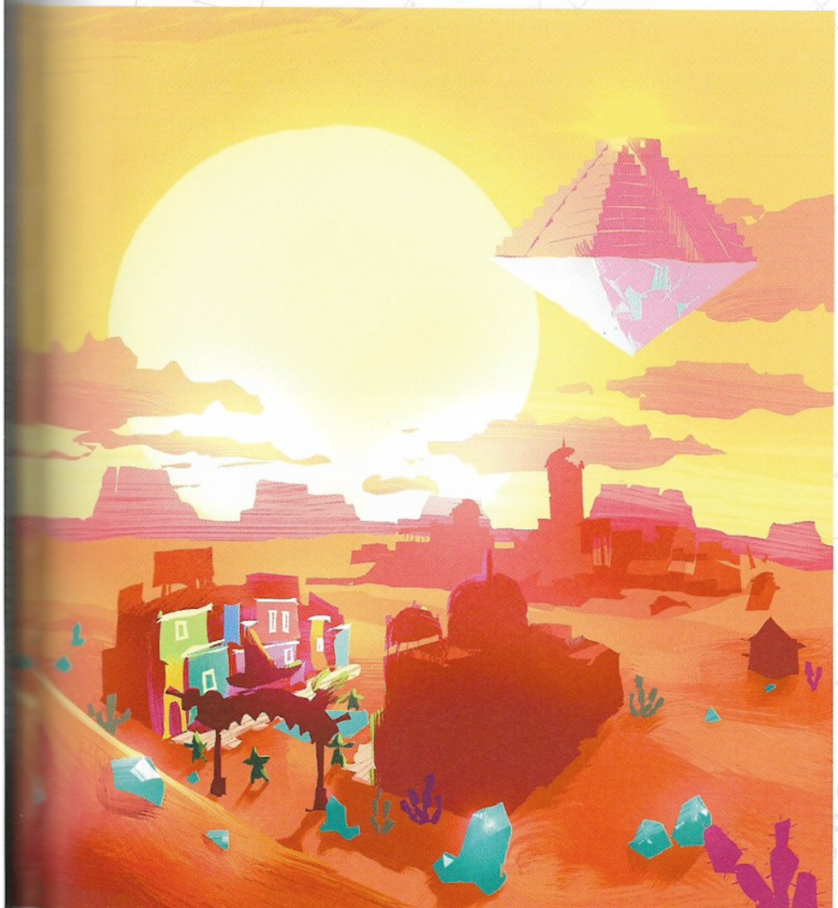
ラフスケッチ

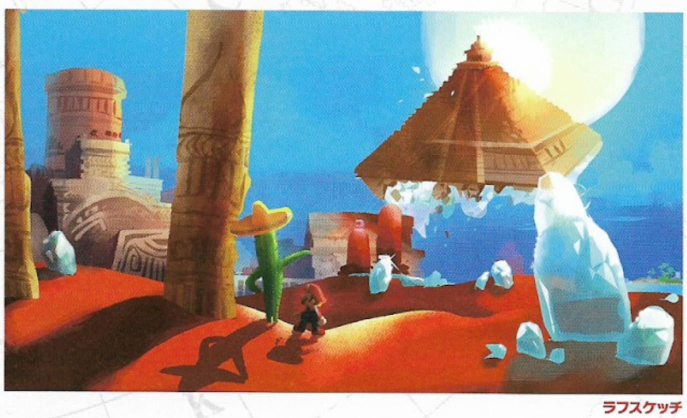


ラフスケッチ



ラフスケッチ



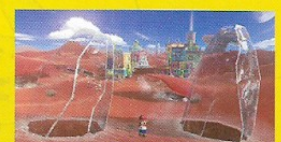


ラフスケッチ

STORY

氷柱が出現し凍える寒さに

オデッセイ号を手に入れたマリオたちが最初にやって来たのは、普段は気温が40℃を超える酷暑の地…のはずだったのだが、降り立ってみると凍えるような寒さだった。それもそのはず、辺りには砂漠には似つかわしくない、大きな氷柱が地面から多数突き出していた。アッチーニャ人によれば突然氷が飛び出し、気温が下がって困っているのだという。クッパたち新婚さんがこの地に来てから寒くなったという話から、その足跡を追って遺跡へと急ぐことになる。



砂漠に氷柱が突き出し、気温が下がっている。その寒さにマリオも震えてしまう



国のあちこちにクッパの足跡が残っている。原因を突き止めるため、あとを追う



オアシスもカチコチになっており、釣りをしていたであろうジュゲムも凍っている



タクシーが氷に閉じこめられ、客を迎えに行けなくて困っているニュードンカーの姿も



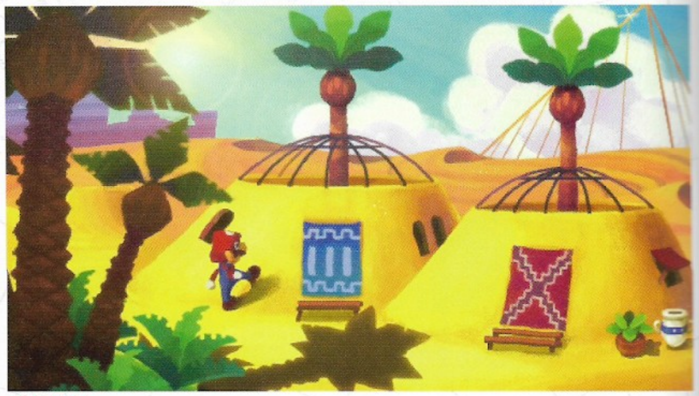
さかさピラミッドの周辺は、より多くの氷柱が見られる。遺跡が氷漬けに



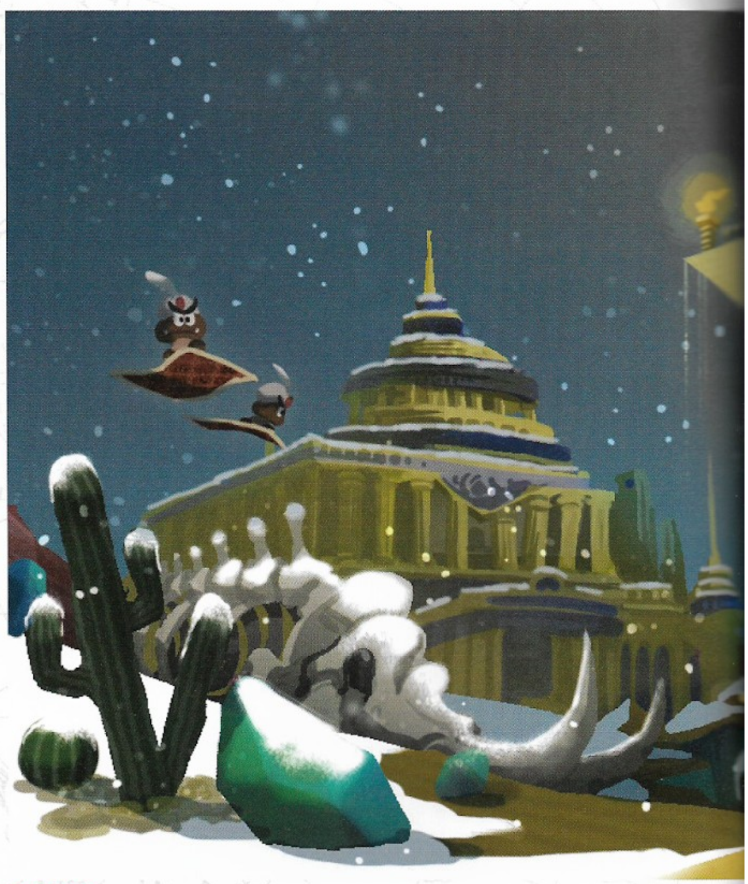




ラフスケッチ



ラフスケッチ



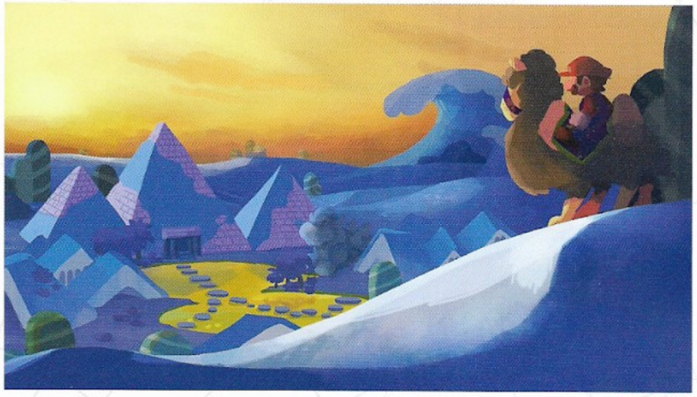
ラフスケッチ

DESIGNER'S NOTE

砂の国アッチーニャは、広大な砂漠に遺跡や町が点在する国です。これまでのマリオでも砂漠は多く登場してきましたが、今作ではより異国感を感じられるものにしたいと考えていました。メキシコの風景を参考にイメージを膨らませていく中で、夕日に照らされた赤い砂漠がとても印象深く、そこからインスピレーションを得ています。また、地中から突き出た透明感のある氷とのコントラストも美しく映え、土着感の強い個性的なキャラクターたちも相まって、これまでのマリオの世界の砂漠とは一味違う印象に仕上がったのではないでしょうか。

地形やキャラクターをはじめ、さまざまなデザインが影響し合い一つの世界観を作りあげていくという、今作ならではのデザインの見せ方が初めて実践できた国でもあり、とても思い入れがあります。

【Art Director　吉田 陸斗】



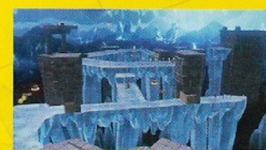
ラフスケッチ



TIPS

地下に広がる氷の洞窟

アッチーニャの砂漠の地下には氷で覆われた洞窟があり、そこには宝と神が眠っているアッチーニャ神殿が存在する。ここへは砂漠の大穴から落ちるとやって来ることができる。なお、この地下の空洞化の影響によって、アッチーニャ遺跡に流砂が発生しているという。



極寒の地下世界。クリボーをキャプチャーすれば氷上でも滑らずに進める



最深部には「結婚指輪」が収められており、アッチーニャ神が待ち構える

TIPS

緑あふれるオアシス

砂で覆われた国だが、南東には一部オアシス化した場所がある。この場所は大きな池があり、草木も生えて自然豊かな憩いのスポットとなっている。水場に誘われて小鳥たちや釣りの名人もやって来ているので、気軽に挨拶を交わそう。



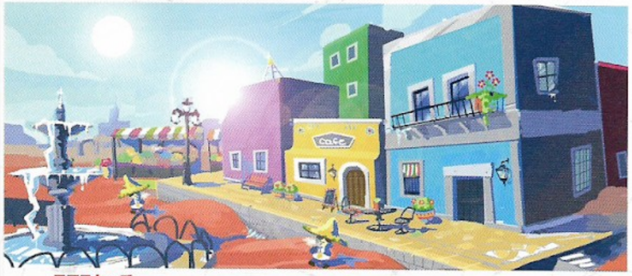
乾いた地にある、潤いの水辺。この辺りは緑が生い茂り、大きなヤシの木が立ち並ぶ



オアシスは小鳥の集いの場でもある。集会場となる小山には、何かがあるとのウワサ

アッチーニャの町

国の観光拠点。砂漠の上に建物が建ち並び、ショップなども賑わいを見せる。



ラフスケッチ



スロット　デザイン案



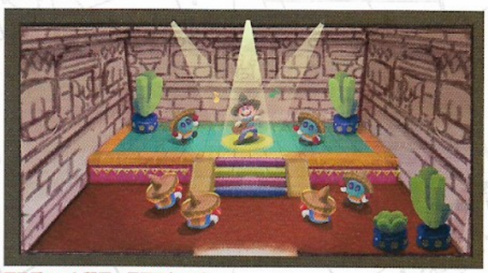
スロット看板　デザイン



建物　ラフスケッチ

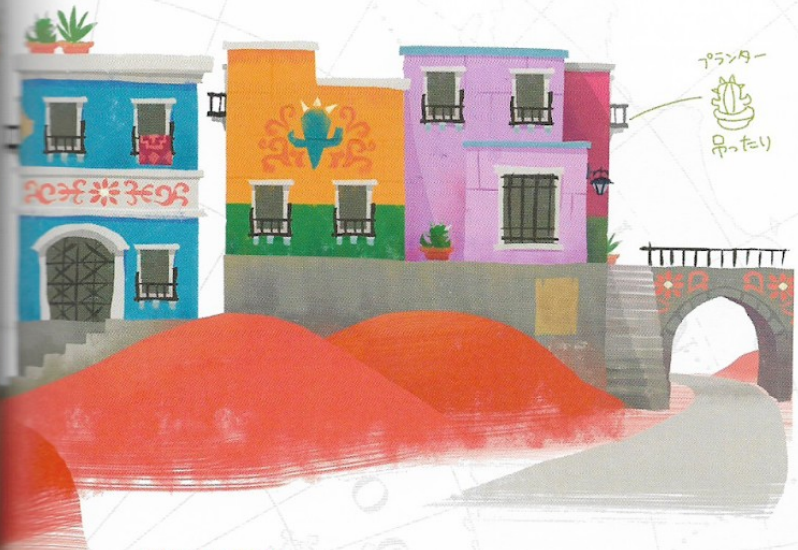


スロット部屋　ラフスケッチ



コスチューム部屋　ラフスケッチ





町並み　ラフスケッチ



グラフィティ　デザイン案



小物　デザイン案

DESIGNER'S NOTE

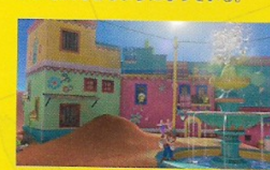
「アッチーニャの町」は、カラフルな建物が立ち並ぶ可愛らしい町です。メキシコの町がイメージの元になっています。建物の数は少ないですが、一階と二階で配色を変えたり、カメラを動かしてもなるべく家同士の色が重ならない並びにしたりと、メキシコのカラフルな印象を与える工夫をしました。壁のペイントは、「アッチーニャ人」が描いている様子をイメージしてデザインしています。ラクガキのようなラフなタッチにすることで、アッチーニャ人や建物に親近感を抱いてもらいたいと考えました。

スロット部屋は遺跡をベースにした怪しい内装ですが、壁は奇抜な配色で塗り分け、「アッチーニャ神」のモチーフは青くペイントし、顔に間抜けな落書きをしています。遺跡にペイントしてしまう陽気さも、アッチーニャ人らしいのではと思います。

【Field / Concept Art　井上 麻美】

TIPS
カラフルな建物が並ぶ観光拠点

アッチーニャの町は、国の観光の中核を担う。ショップの入った色鮮やかな建物が並び、陽気で明るいアッチーニャ人が歓迎してくれる。また、町には電線が張られており、遺跡などの要所へ簡単にアクセスできるようになっている。



色とりどりの建物群。中央に設置された噴水は、潤いをもたらす町のシンボル



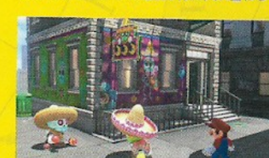
クレイジーキャップやスロット店といったお店も用意され、賑わいを見せている

TIPS
全国展開するスロット発祥の地

タイミングよく止めて絵柄が揃えば、その絵柄のアイテムがもらえるスロット。10コイン払えば何度でも挑戦できる。アッチーニャをはじめ、ニュードンク・シティやボルボーノにも出店しており、店舗によってパネルの台数が異なる。



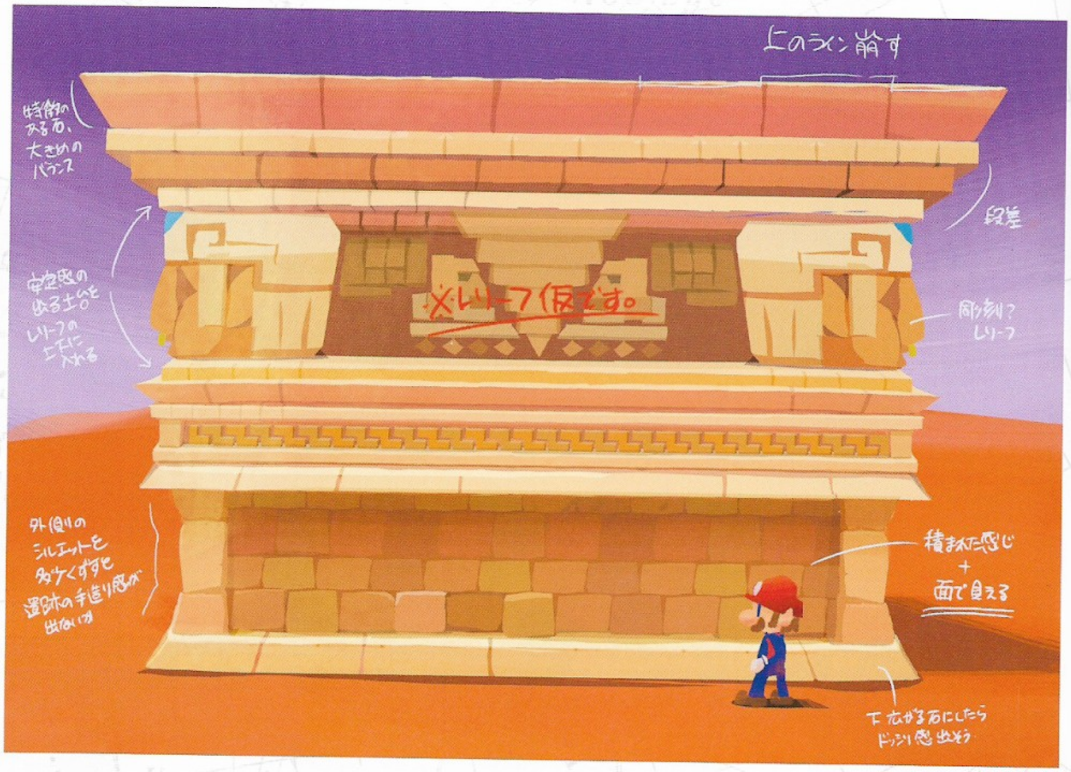
スロットパネルはハート、パワームーン、コイン、ライフUPハートの絵柄が順に入れ替わる



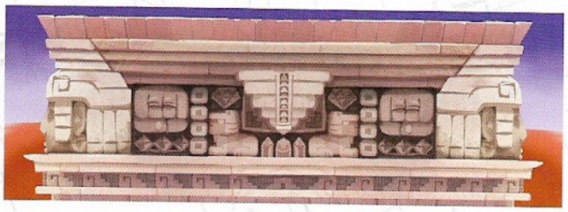
大都市のニュードンク・シティにも出店。遠くから足を運ぶアッチーニャ人の姿も

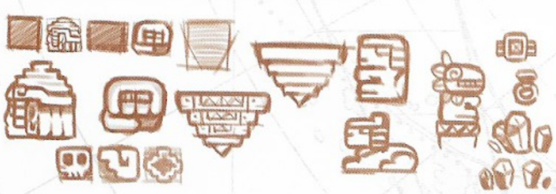
アッチーニャ遺跡

広い砂漠に点在する、石造りの建物。さかさピラミッドなどいくつかの遺跡がある。



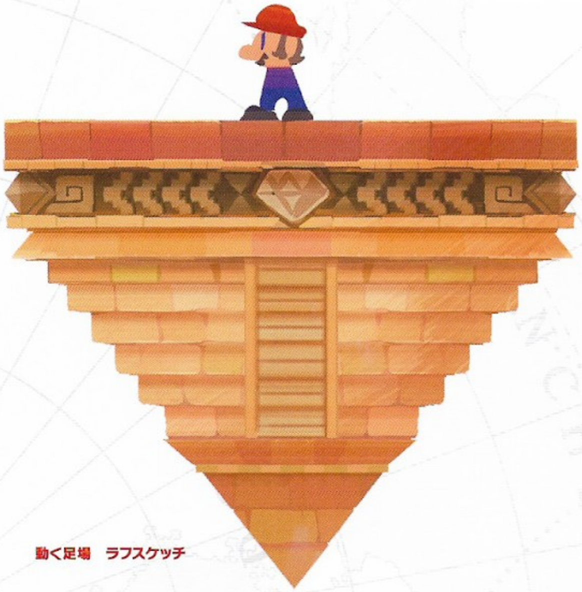
ラフスケッチ







レリーフ　デザイン案



動く足場　ラフスケッチ



遺跡の門　ラフスケッチ

TIPS

国の重要遺産である4つの遺跡

広い砂漠に点在する遺跡の中でも、アッチーニャ遺跡、さかさピラミッド、ミルゾウ遺跡、ライドン遺跡の4つは観光名所としても人気が高い。それぞれ場所や特徴が異なっているので、アクセスする際は地図でよく確認しよう。



ライドン遺跡は毒の池で満たされているため、ライドン・バスに乗って進んでいく



ミルゾウ遺跡はミルゾウが住まう遺跡。ミルゾウにしか見えない足場がある

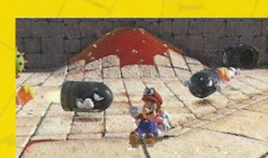
TIPS

侵入者を拒む危険なしかけ

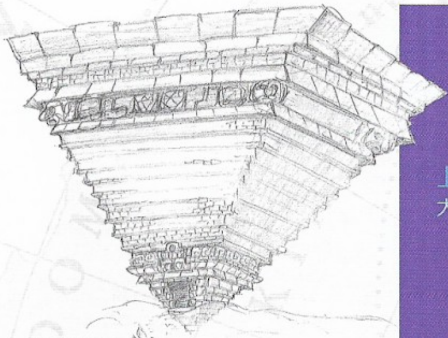
逆三角形型の門が目印となるアッチーニャ遺跡。もっともアクセスしやすい場所にあるが、観光客は歓迎されない造りになっている。随所にキラー砲台が設置され、さらに砂地は流砂になっているので、内部を探索するには注意が必要。



さかさピラミッドへの巡礼のために作られた場所だけに、構える門も逆三角形型



遺跡には随所にキラー砲台が設置され、侵入者に向かってキラーを発射してくる



さかさピラミッド　ラフスケッチ



さかさピラミッド　デザイン

DESIGNER'S NOTE

「さかさピラミッド」は、「アッチーニャ神」が結婚指輪を守る地下へと続く、巨大な遺跡です。結婚指輪のダイヤモンドをイメージして逆三角形にしています。シルエットを綺麗に見せるため、石の積み方をアートディレクターと綿密に計画しました。単色で構成されていることもあり、リズムや粗密のクオリティにこだわりました。立体的に組む箇所と面で見せる箇所のメリハリをつけ、上辺はアウトラインをすこし崩した大きい石を配置し、シルエットの固さを和らげると同時に、重みで安定感を与えています。中央の階段は、マヤ文明などに見られるピラミッドを参考にした石積みで、横のラインを崩す役割をしています。細長い石をライン状に並べたり、粗い石を詰めこんで表面は平らにするなど、さまざまな種類の石積みを盛り込みました。

さかさピラミッドの上に配置された像は、ライドン・バスにそっくりですが…6体設置されているうちの1体が足りません。まさか…？

[Field / Concept Art　井上 麻美]



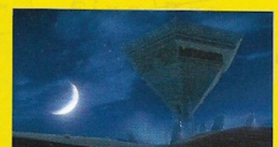
STORY

浮かんだ！ さかさピラミッド

クッパたちの仕業なのか、突然浮遊したさかさピラミッド。穴からは地下の冷気が放出され、アッチーニャの気温はさらに低下してしまう。しかし、アッチーニャ人たちは浮かぶさかさピラミッドの姿を見て、「観光客が増える」とお気楽な様子。



内部や壁面にある2Dエリアは、その名の通り上下がさかさまになる不思議な場所

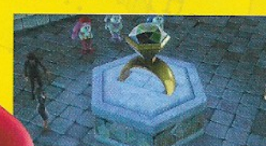


浮遊するさかさピラミッド。夜景と合わさって、幻想的な光景を生みだしている

TIPS

収められた 結婚指輪

地下のアッチーニャ神殿最深部には、国の宝である「結婚指輪」が収められている。この地の神の持ち物であり「世界がさかさまになったとしても必ず結ばれる」という信仰の象徴として、さかさに維持され展示されている。



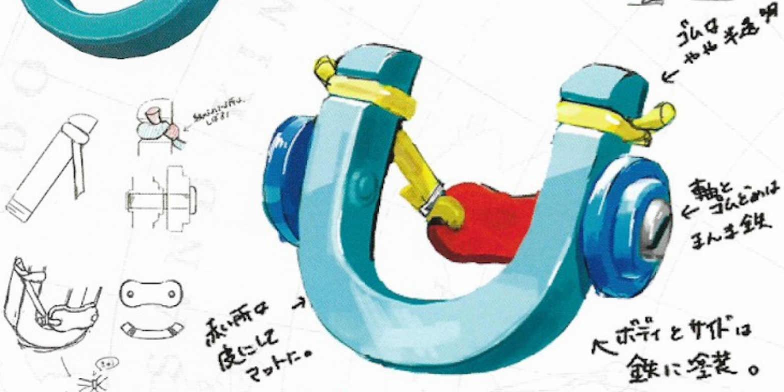
一度はクッパに持ち去られてしまうが、クリア後は元の場所に戻され、観光スポットとして人気を集めている



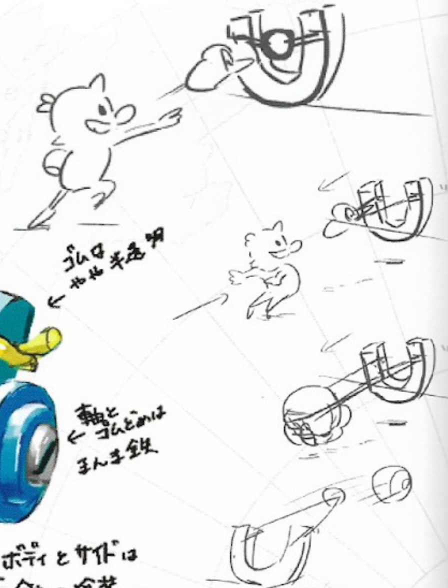
帽子カタパルト



帽子を引っかけると勢いよく発射され、特定の場所へ飛べる。



デザイン



モーション案

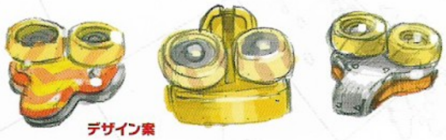
帽子シューター

帽子を当てると、シューターの尖った方向へ帽子が発射される。





デザイン



デザイン案

帽子トランポリン

帽子を当てると花が開き、その状態で乗るとスピンしながら大きくジャンプできる。



デザイン案

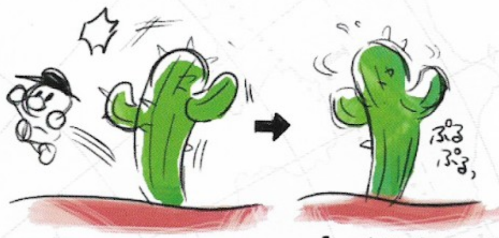


サボテン

砂漠に生える、トゲのついた植物。細長いタイプと、丸いタイプがある。

①最初は動いていない
2 キャプチャー（驚き！）
3 キャプチャー解除時にブルブルッと震えてゴミを払うような動作を入れる
…というのも良いかなと思いました。





モーション案

↳ 静止ポーズに戻る

音符

大きな音符に触れると、その周辺に小さな音符が一定時間出現する。



デザイン案



ローカルコイン

その国でのみ使える、紫色のコイン。アッチーニャではさかさピラミッド型をしている。



デザイン案





TIPS
砂漠に生息するサボテン

砂漠には大小さまざまなサボテンが生えている。細長いサボテンの中には頭に丸い突起が付いたものがあり、キャプチャーすると少しだけ動くことができる。





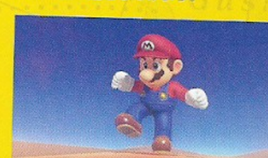
丸いサボテンはキャプチャーできないが、連続で壊せばコインがたくさん出る

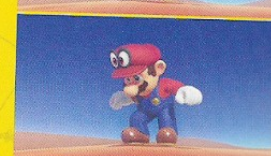


サボテンに当たるとダメージを受け、鼻にしばらくトゲが刺さったままになる

AND MORE
怪しい場所にマリオが反応

特定の場所に立つと、マリオが足もとを気にする仕草をすることがある。これは、地中に何かがある合図。ヒップドロップで掘り起こしてみよう。





地面を眺め、足でさするような仕草をするマリオ。Joy-Conも振動する

アッチーニャ人

アッチーニャの住人。陽気な性格で、手にはマラカスを持っている。









ラフスケッチ





デザイン案

DESIGNER'S NOTE

今作のキャラクターは、各国のコンセプトに合わせてデザインの差別化をする必要がありました。そのモデルケースがまだ少なかった時期に一つの指針とするために描いたのが、このアッチーニャ人のコンセプトアートです。愛嬌や親しみやすさはありつつも、異国感を感じさせるラインを狙いました。各国の中で初めてデザインを固めた住人なので手探りではありましたが、キャラクターデザイナーがさまざまなアイデアを盛り込んでくれたおかげで、とても魅力的なキャラクターに仕上がったと思います。

【Art Director　吉田 陸斗】

砂の国がメキシコをモチーフにしているので、住民にもメキシコの要素を入れています。ドクロの顔をしているので、敵と見間違えないように陽気な雰囲気を全面に出しました。ボブルヘッドのような動きとダンスで、オモチャのような楽しげな雰囲気になったのではないでしょうか。色数は多いのですが、バラバラな印象に見えないようにまとめています。

担当デザイナーのアイデアで、感情によって目の模様が変わるようになっているのですが、だいたい花柄なので、いつも陽気な性格なんだろうなと思います。顔に模様を入れるスペースが限られているため、その辺りは苦戦したのですが、今までマリオでは出てこなかったタイプのキャラクターが作れた手応えがあります。

【Character Art Lead　村田 翔】

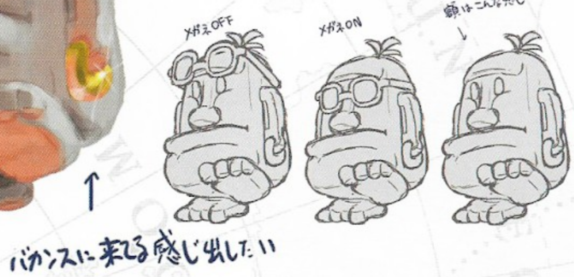


デザイン

ミルゾウ

遺跡に住む民。キャプチャーすれば、メガネをかけて見えなかった足場も進めるように。







TIPS
遺跡に住まう民 ミルゾウ

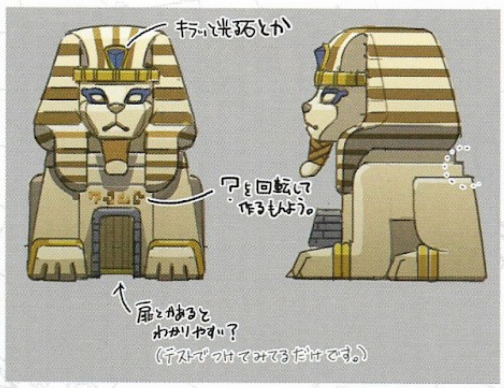
古くから遺跡に住んでいる、石像のような民。少し臆病な性格であり、マリオを見ると逃げてしまう。敵ではないので丁寧な対応を心がけよう。キャプチャーすれば見えない足場が見られるように。



キャプチャーミルゾウになってメガネをかけると、陽気に鼻歌を歌いだす



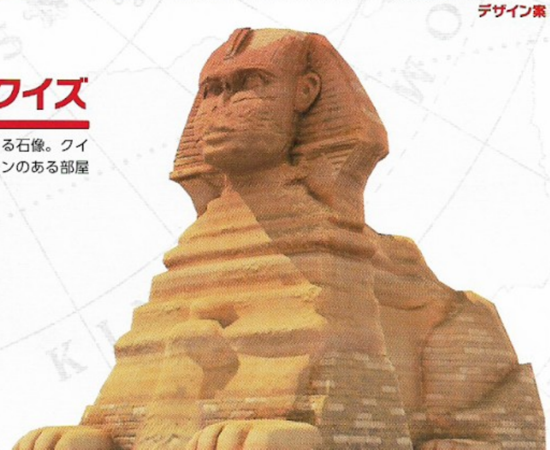
デザイン案



デザイン案

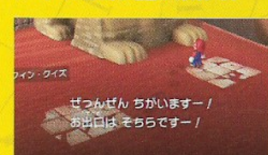
スフィン・クイズ

各地でクイズを出してくる石像。クイズに正解するとパワームーンのある部屋へ通してもらえる。



TIPS
世界各国で問う スフィン・クイズ

話しかけるとクイズを出題され、正解すると宝箱のある部屋へ通してくれる。すべての国の問いに答えると、ラストクレーターで出される最終問題でスフィン・クイズが問う理由が判明する。



普段は厳かな口調だが、クイズに不正解すると一変し、軽い口調で罵られる



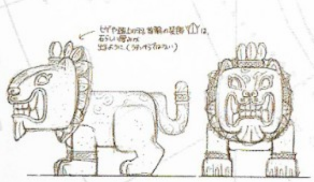
デザイン案



デザイン

ライドン・バス

背中に乗ると猛スピードで疾走する石像。コイン30枚を一度支払えば乗り放題となる。



二面図



ラフスケッチ





デザイン案

デザイン案





ライドン・バス乗り場

ライドン・バスを呼ぶことができる。アッチーニャ内に何か所か存在する。



デザイン

TIPS
快適な砂漠の移動にライドン・バス

ひとたび乗れば猛スピードで走り出すライドン・バスは、広い砂漠を移動するのに最適な乗り物。夜の砂漠に出没する敵を体当たりでなぎ倒し、毒の沼の上も平然と駆け抜ける心強い存在。ライドン・バスに乗って進む遺跡もある。



ライドン・バスは丈夫。障害物もものともせず、平然と駆け抜ける様はとても頼もしい



オアシスの近くには、友だと語る石像がいる。過去の事情をうかがい知れる

AND MORE
各国で釣りをするジュゲム

オアシスで初遭遇するジュゲムは、釣りのためなら極寒の地や毒の沼など、場所を問わず訪れる情熱家。キャプチャーすれば、ジュゲムになって釣りを楽しめる。大きなシルエットを狙って釣り上げれば、パワームーンが手に入る。



シルエットめがけて竿を投げ、プクプクを釣り上げる。狙うはやっぱり大物



釣れるのはプクプクだけではない。国によっては珍しい動物が釣れることも

カックー

高いところから滑空するために世界中を回っている。キャプチャー可能。







三面図





デザイン案

ノコノコ(ウォーク)

指定されたルート通りに正確に歩けるか測る。高得点なら賞品がもらえる。









デザイン案

古代アッチーニャ人

夜に現れ、砂から出てきてマリオを追いかけてくる。光る個体はパワームーンを隠し持っている。



デザイン



ブルーダルズ
ハリエット

ブルーダルズの一員にして、紅一点。高笑いとともにバクダンを次々と放ってくる姿は、小悪魔的と称される。

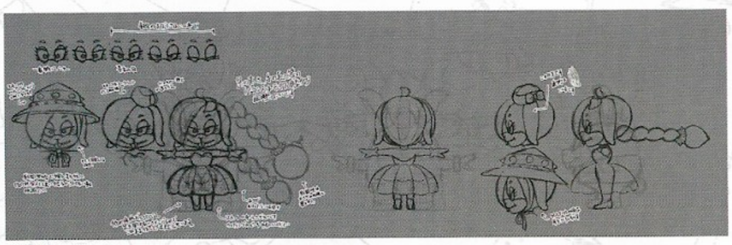






ラフスケッチ





三面図

DESIGNER'S NOTE

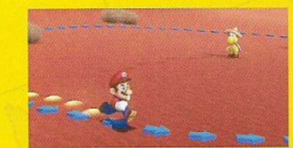
「ハリエット」は爆弾を投げつけてくる危ない敵なので、可愛さと狂気のギャップが出るようにデザインしました。サウンド担当者には笑い声はとにかく「ヤバイ」感じにしてほしいとお願いしました。肉体労働はしない、「ブルーダルズ」の裏番長的なイメージです。他のメンバーに比べて「戦ってやるぞ！」と言うよりは「遊びましょ！」という動きにしています。爆弾を使わないと帽子が外れないという遊びを強調するために、通常は「トークハット」というドレスを着る時にかぶる帽子を身に付けていますが、戦闘前には「ケトルハット」という西洋甲冑の兜をかぶります。

可愛さのバランスを取るため、ブルーダルズで唯一隈取りをしていません。演出的な要素も多く、デザインするのが楽しいキャラクターでした。

【Character Art Lead　村田 翔】

TIPS
各地で挑戦を待つノコノコ

各国にいるノコノコはミニゲームを挑んでくる。あかノコノコは指定通りに正確に歩けるか、みどりノコノコは1位を目指してかけっこ勝負。いずれも脚力が試される挑戦なので、脚に自信があれば挑戦してみてほしい。



正確に歩く「ノコノコウォーク」は、アッチーニャのほか、3か所で待ち受ける



速さを競う「ノコノコレース」はクリア後に挑戦できる。5人でレースをし、1位を目指す

STORY
小悪魔的存在ハリエット

結婚指輪はクッパに奪われてしまったが、さかさピラミッドの頂上ではブルーダルズのハリエットが待ち構えていた。可愛らしい見た目の反面、怒らせると手がつけられない。彼女を倒すと夜になり、さらにさかさピラミッドが浮上。下に大きな穴が開く。



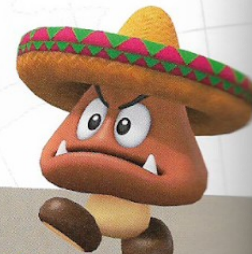
お手製のバクダンを掴んで放ってくる。なお、着用している帽子も手作りらしい

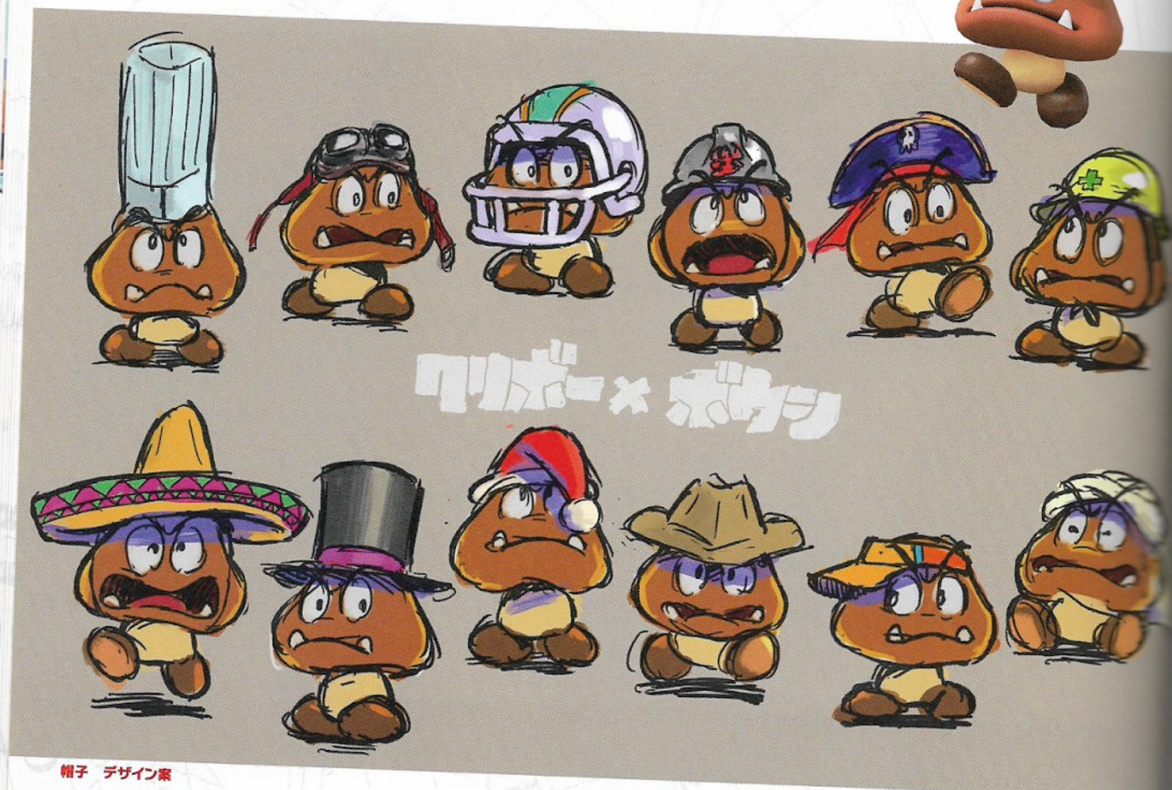


自慢のおさげは、クッパ城で再戦する際には2本に。同時に放つバクダンも2個となる

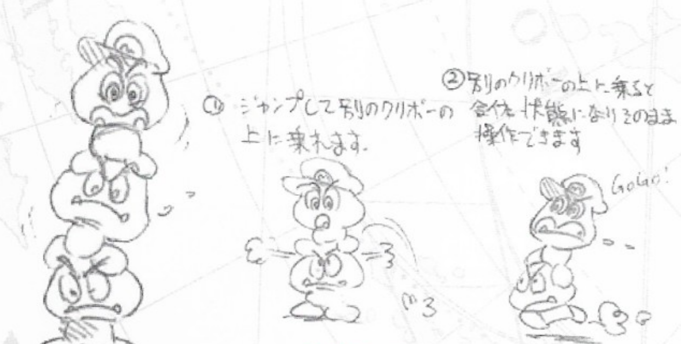
クリボー

マリオを見つけると追いかけてくる。キャプチャーすれば氷上でも滑らない。





帽子　デザイン案



キャプチャークリボー　ラフスケッチ

クッパ軍団の帽子　デザイン案





デザイン案

DESIGNER'S NOTE

各国のクリボーにその国の帽子をかぶせることによって、クッパ軍も旅している印象を出しました。帽子の形状はいろいろなものがあるので、踏みにくく感じたりダメージの判定が認識しづらくなってしまわないよう、クリボーのシルエットと調和させて違和感がないように調整しました。

その上でそれぞれの帽子の特徴を損なわないようにデザインするのは中々難しかったです。苦労は多かったですが、クリボーが帽子をかぶることによって、「帽子」というキーワードを各国に繋ぐ役割として機能させることができたのではないでしょうか。　【Character Art Lead　村田 翔】



帽子　デザイン案



ガールクリボー

マリオが近づくと姿を消してしまう。
キャプチャークリボーで近づくと喜ぶ。

TIPS

国によって異なる帽子をかぶるクリボー

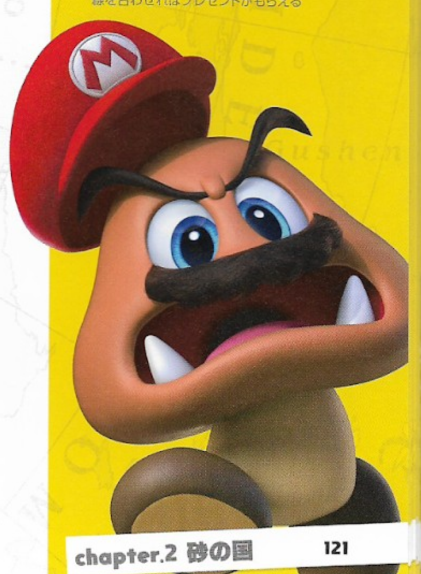
マリオたちの進行を防ごうと襲いかかってくる、クッパの手下。多くの国に配属され、国によってかぶる帽子を変えるなどファッション性の高さを見せつける。しかし、帽子を落としてしまえば皆同じ。キャプチャーして利用してしまおう。



その国に合った帽子をかぶっているクリボー。行動はどの国でも変わらない



キャプチャークリボーで、ガールクリボーと目線を合わせればプレゼントがもらえる





バトル方法　検討案



ラフスケッチ

アッチーニャ神

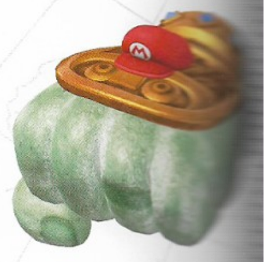
地下のアッチーニャ神殿で戦うボス。顔と両手が分離しており、手をキャプチャーして反撃する。

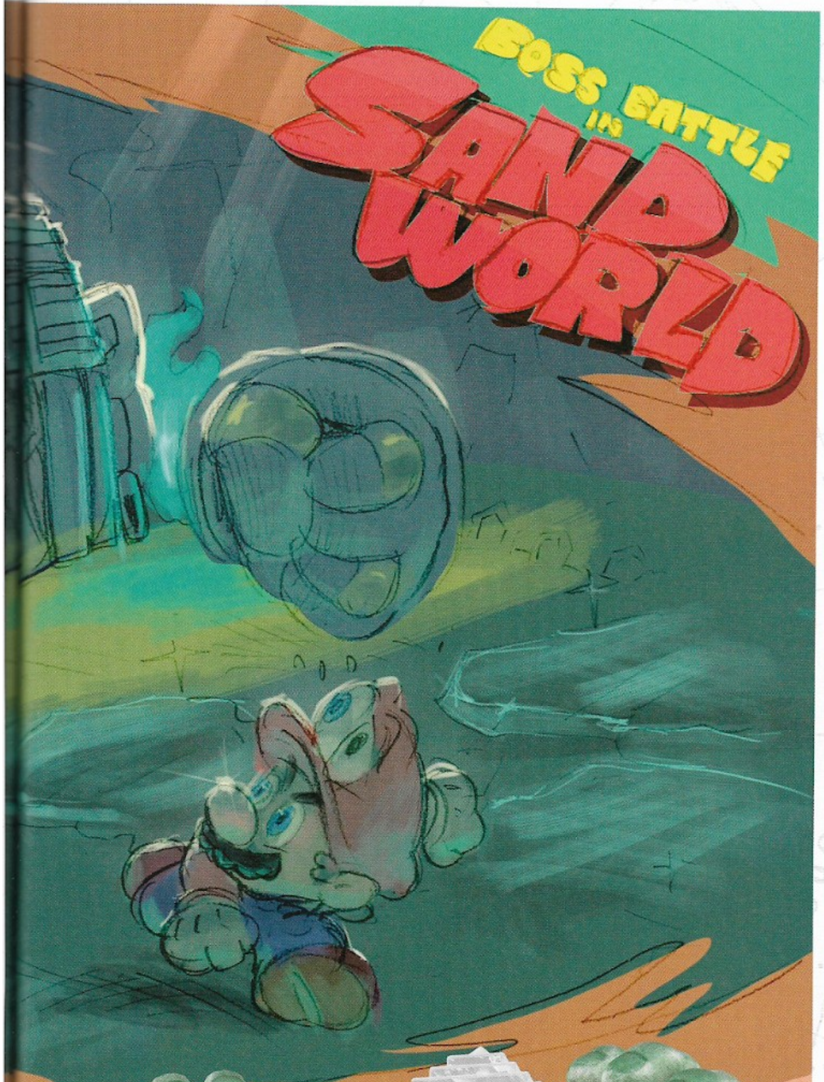
DESIGNER'S NOTE

「オデッセイ号」に乗って初めて訪れる国のボスなので、しっかりご当地感が出るように意識しました。メキシコなどに見られる文明をモチーフにアレンジした、オリジナルのデザインにしています。知らない土地に来た時の異国感をこのキャラクターからも感じてほしかったので、従来の「マリオっぽい」デザインから少し距離を置くようにしてみました。質感やディティールの密度からもそれを感じていただけるのではないでしょうか。

このハチャメチャな印象は本来マリオが持っていた面白さの一つでもあると思うので、原点回帰したデザインと言えるかもしれません。今作で一番最初にデザインを始めたボスでしたが、まだ手探りだった状況でもあり、テイストの塩梅を決めるのに時間がかかった記憶があります。その後デザインするボスの基準になっているので、ひとつの答えとして出せて良かったと思います。

【Character Art Lead　村田 翔】







STORY
怒りの アッチーニャ神

さかさピラミッド下の穴に入り、地下のアッチーニャ神殿にたどり着く。最深部で待っていたのは、マリオたちを犯人だと思い込み襲いかかってきたアッチーニャ神！　なんと神殿に収められていた結婚指輪は、アッチーニャ神のものだった。





天井に突き刺さり、頭が地上に露出している。アッチーニャの気温低下の原因である





拳に氷にぶつけさせて怯んだところをキャプチャーし、顔面にパンチして反撃

TIPS
遺跡に見られる アッチーニャ神の信仰

アッチーニャ遺跡の壁やブロックには、アッチーニャ神の顔が掘られている。信仰の表れなのだろう。

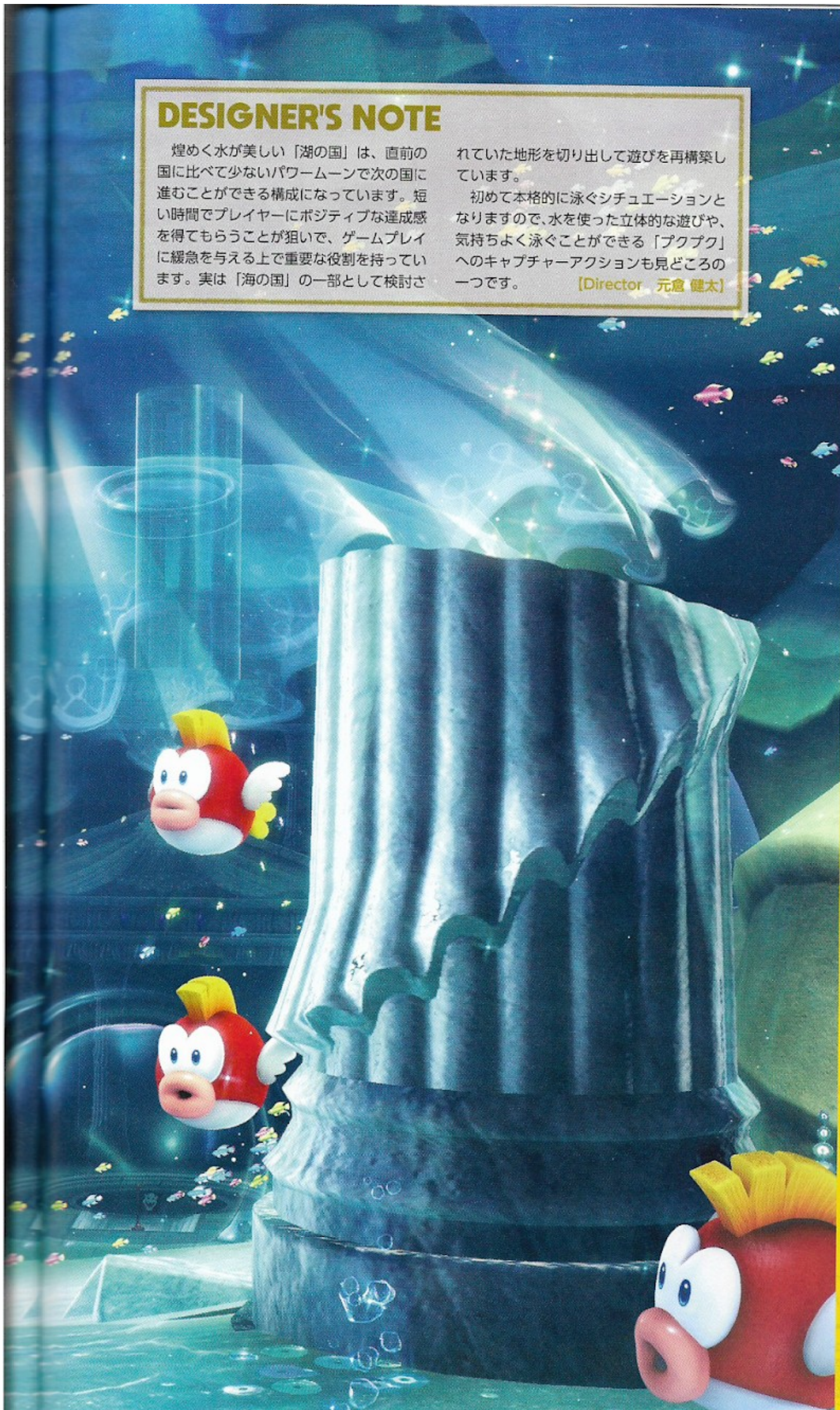


アッチーニャ神の顔が刻まれたブロック。壊すのは少し気が引ける

湖の国

ドレッシーバレー





DESIGNER'S NOTE

煌めく水が美しい「湖の国」は、直前の国に比べて少ないパワームーンで次の国に進むことができる構成になっています。短い時間でプレイヤーにポジティブな達成感を得てもらうことが狙いで、ゲームプレイに緩急を与える上で重要な役割を持っています。実は「海の国」の一部として検討されていた地形を切り出して遊びを再構築しています。

初めて本格的に泳ぐシチュエーションとなりますので、水を使った立体的な遊びや、気持ちよく泳ぐことができる「プクプク」へのキャプチャーアクションも見どころの一つです。【Director　元倉 健太】

WORLD DATA



人口	中規模	通貨	ウロコ型
面積	やや狭い	産業	服飾、デザイン
民族	ドレッシーナ人	気温	平均26℃

ドレープ状の岩壁に囲まれた湖にある、ファッションの国。湖底にドーム状の広場があり、住人のドレッシーナ人がさまざまなファッションを生みだしている。

パワームーン



全44個

ローカルコイン



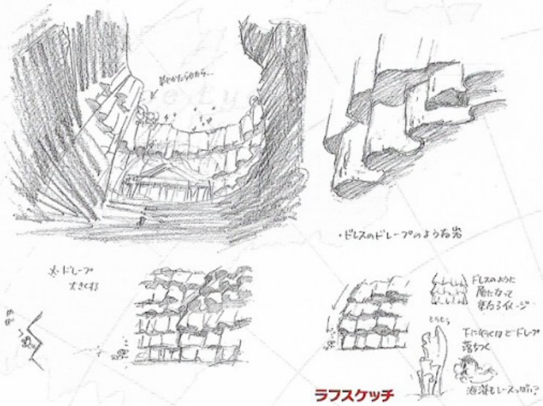
全50枚

地図

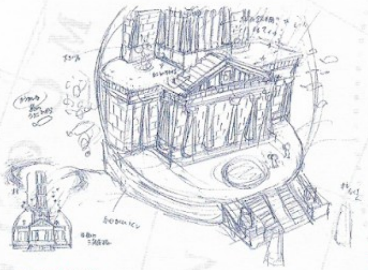


コンセプトアート

世界を構成する上で考えられたラフスケッチ。ファッションの国らしい要素が取り入れられている。



ラフスケッチ



ラフスケッチ

デザインコンセプト



DESIGNER'S NOTE

「湖の国」は湖中に存在するファッションの聖地です。「ピーチ」のウェディングドレスが作られた国なので、ドレスをはじめとして服飾にまつわるさまざまなモチーフを盛り込んでいきました。湖底に差し込む光のカーテンまでもドレスのレースのようにデザインし、この国の特色を強く表しています。時間の流れも穏やかに感じるように、優雅で落ち着いた印象を与えました。

全体的に青い色でまとめていますが、単調さを感じないようにキラキラ煌くラメを点在させたり、水面や半球のドームにわずかに虹色の反射を入れたり、カラフルな魚を泳がせてアクセントとしています。パステルの優しい色調と折り重なり、これまでの国では無かったような幻想的なデザインを目指しました。

【Art Director　吉田 陸斗】

風景にできるだけ服飾に関するディティールを取り入れたいと考えました。草地はキラキラした絹の糸、茂みはシュシュに…と、アイデアが膨らみました。岩の壁はドレープのゆるやかなフォルムや重なりをイメージしています。デフォルメしすぎず、現実にありそうな自然な風景を目指しました。

ヴェールに見立てた差し込む光は、ボリューム感にこだわり、レースを重ねることで、光の層を表現しています。柱のデザインは、ドレスのディティールとうまく組み合わせることができたため、とても気に入っています。崩れた遺跡は哀愁のある雰囲気を醸し出し、かわいい要素で構成された世界にアクセントを加えています。

【Field / Concept Art　井上 麻美】



ラフスケッチ



STORY
湖底にある ドーム型の広場

国の中心となる水の広場は、湖底のドーム内に作られている。ドーム内は空気で満たされているので観光客でも安心。水面からの光がベールのようになびきキラキラと小魚が輝く、幻想的な美しい光景が見られる。しかし、そんな国にもクッパの魔の手が伸びる。ウェディングドレスが盗まれたという。



ウェディングドレスが盗まれ、悲しむドレッシーナ人。階段も壊されている



遠くからは、湖底のドームを包むようになびく美しいベールが見られる



水の広場では、水を利用したエレベーターで上下の階へ移動できる

TIPS
隠れた名所 沐浴場

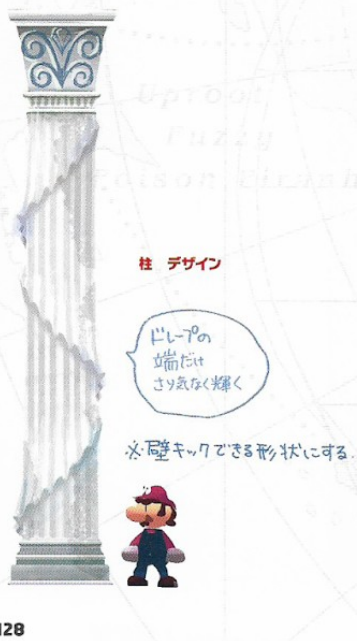
湖の中庭に設けられた沐浴場は、かつて布の染色場として使われていた。中心となる町を湖底に移動してからは、その機能は失われている。



現在は釣り人の憩いの場。一部深くなっている所にはワープホールが沈んでいる



ラフスケッチ



柱　デザイン



トルソー　デザイン案

パズルパーツ

壊れた舞台の一部。キャプチャーすれば移動できるので、元の位置に戻して舞台を修復する。



デザイン



ローカルコイン

この国でのみ使える紫色のコイン。ドレッシーバレーではウロコ型をしている。



デザイン案



カギ穴台座

カギを使うとパワームーンが出現する台座。



デザイン案

カギ

取るとカギ穴台座からパワームーンが出現する。



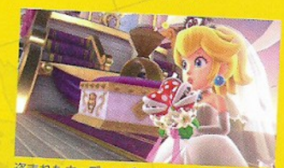


デザイン案

TIPS

国のお宝 ウェディングドレス

ファッションデザイナーであるドレッシーナ人が作る衣装の中でも、もっとも高貴とされるのが「ウェディングドレス」だ。ショーウィンドー内に飾られたドレスは最高品質のものであり、その出来は国宝級ともいわれている。「このドレスをまとったものは、永遠の幸せもまとう」と言われ、花嫁の憧れの品。



盗まれたウェディングドレスは、グランドモック以降で会うピーチ姫が着ている



クリア後は元の場所に戻されている。泳ぎやすい格好をしていれば近くで見せてもらえる

AND MORE

ファッションの国ならではのしかけ

壁などに設置されたファスナーは、キャプチャーすれば開くことができる。「ファッションを通じて人と人を繋ぎ合わせる」という願いが込められている。



スライダーをキャプチャーし、ファスナー上を移動する。この国ならではのしかけだ



ファスナーを開けば、新たな道が現れる。見かけたら遠慮なく開いてしまおう

ドレッシーナ人

ドレッシーナバレーの住人。物腰は柔らかで、繊細なファッションを生み出す。



ラフスケッチ



デザイン



DESIGNER'S NOTE

「湖の国」は、ウェディングドレスで有名な国という設定なので、住民たちはおしゃれで、心は慈愛に満ちたキャラクターにしようと考えました。人魚の他、淡水魚や泡をモチーフしたデザインも考えましたが、分かりやすさと親しみやすさから、初期に描いた人魚案に落ち着きました。

ウロコをスパンコール風にしてゴージャスに、髪の毛はヴェールをモチーフに、足もとのヒレをドレスの裾のように見えるようにして、ドレスのある国ということを表現しています。また、「湖の国」はギリシャ風な要素を取り入れていますので、頭には月桂冠をかぶせました。一般的な人魚のイメージに合わせて、立ち姿だけでなく、水辺に座らせたり、泳ぐモーションを作成して、人魚らしい優雅さを加えました。

【Character Art　廣野 著子】



ラフスケッチ

デザイン案



TIPS
しなやかなドレッシーナ人

ドレッシーナ人の放つおっとりとした口調としなやかな動きは、まるで水の流れのよう。しかし芯は強く、少しのことでは折れないポジティブな心も持ち合わせている。この独特の感性でファッションデザイナーとして国の産業を支え、国宝級のウェディングドレスを生み出す。



水中でも生活できるドレッシーナ人。優雅な泳ぎに見惚れてしまうだろう



水中でも生活ができ、他国でも綺麗な水中にいることが多い。写真はスチームガーデン

TIPS
衣装に興味を持つファッション三姉妹

ドレッシーナ人のなかでもとりわけファッションに深い関心を寄せるのが、ベレー帽をかぶったファッション三姉妹だ。さまざまな国を訪れ、その地のファッションを見て研究している。



水の広場にいるファッション三姉妹。中央が長女、右が次女、左が三女



自国だけではなく、他国を旅しつつその国のファッションを観察している

ドッシー

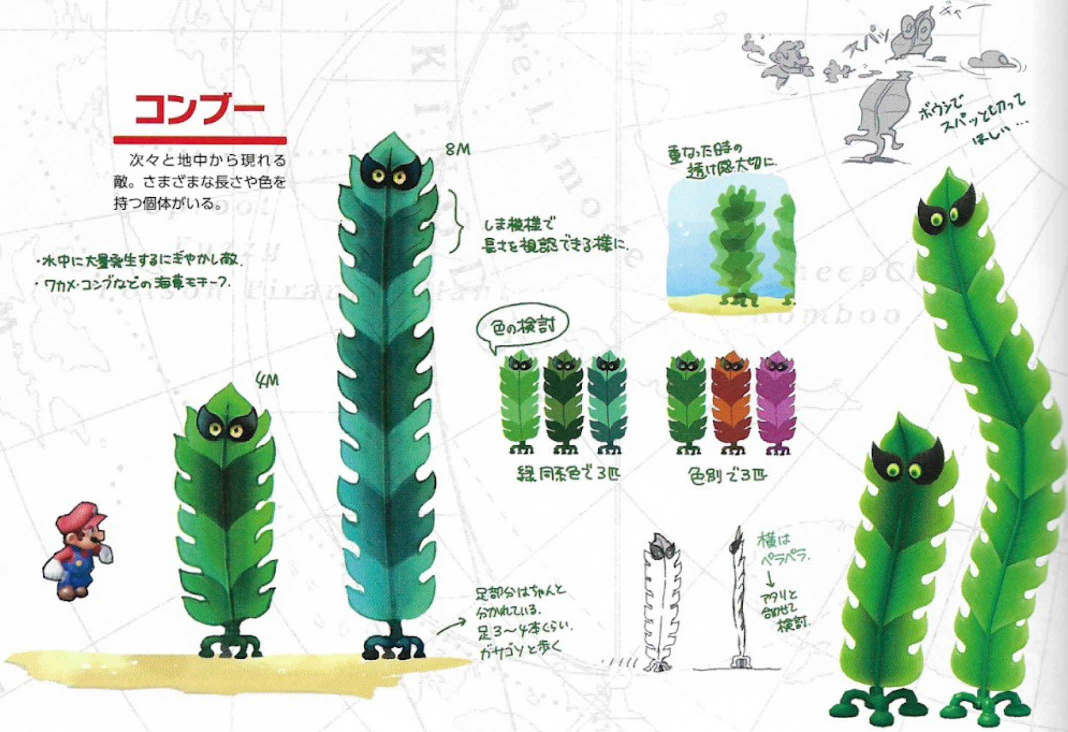
水中を泳ぐ生物。ドレッシーバレーのほか、ピーチ城などにいる。



デザイン

コンブー

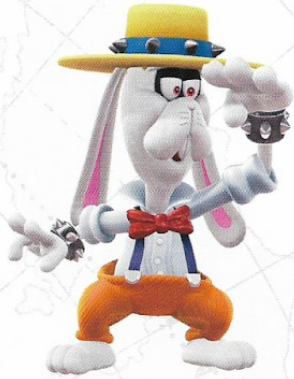
次々と地中から現れる敵。さまざまな長さや色を持つ個体がいる。

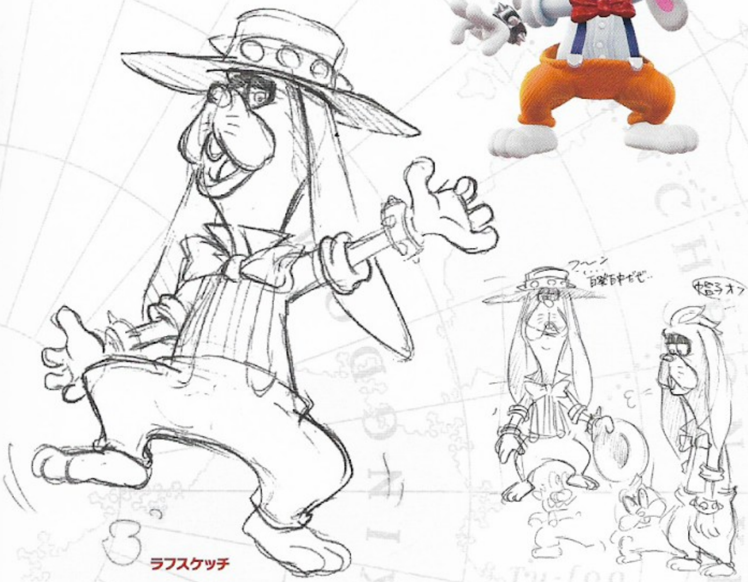




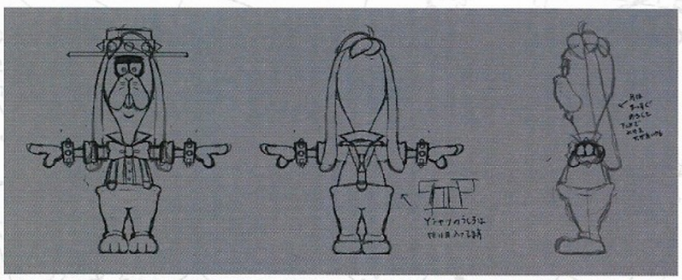
ブルーダルズ ランゴ

ブルーダルズの一員で、もっとも身長が高い。帽子をフリスビーのように投げて攻撃してくる。





ラフスケッチ



三面図

DESIGNER'S NOTE

「ランゴ」は背が高いことが遊びの条件なので、それが引き立つように意識しました。全体のシルエットや装飾のラインは一直線に見えるようにして、高身長の印象を崩さないようにしながら、少しだけ「マリオっぽくない」要素を足してデザインしています。帽子を武器にしたり、トランポリンになったりもするので、ツバの長さの調整には気を使いました。ゲーム中のチャンスタイムでは手と頭を大きくして、踏みやすく見えるように工夫しています。大きいのにピョンピョン跳ねる特徴も、ギャップがあって良いかなと思っています。

他のキャラクターとも程よい距離感のあるデザインとなり、ブルーダルズの中で一番の推しキャラクターです。【Character Art Lead　村田 翔】

TIPS

ショップも営むドッシー

湖底を優雅に泳ぐドッシーはフレンドリーな性格で、「ピー！（いっしょに 泳ごうよー!)」と誘ってくれる。淡水や海水を問わず生息でき、シュワシュワーナにはショップを担当する黄色と紫色のドッシーも見られる。



ドレッシーバレーやピーチ城などで見られる。シルクハットを被った姿も愛らしい



ショップを担当するドッシー。といっても、販売はシュワーナ人が行っている

STORY

巧みに帽子を操るランゴ

またしてもクッパを取り逃がしてしまったマリオたち。さらに水の広場の屋上で待っていたのは、おっとりした風貌だが仕事はキッチリとこなすランゴだった。帽子の扱いが達者で、高い身長から繰り出す帽子投げのキレは抜群。なお、パウダーボウルで再戦する際は、2つの帽子を操って攻撃してくる。



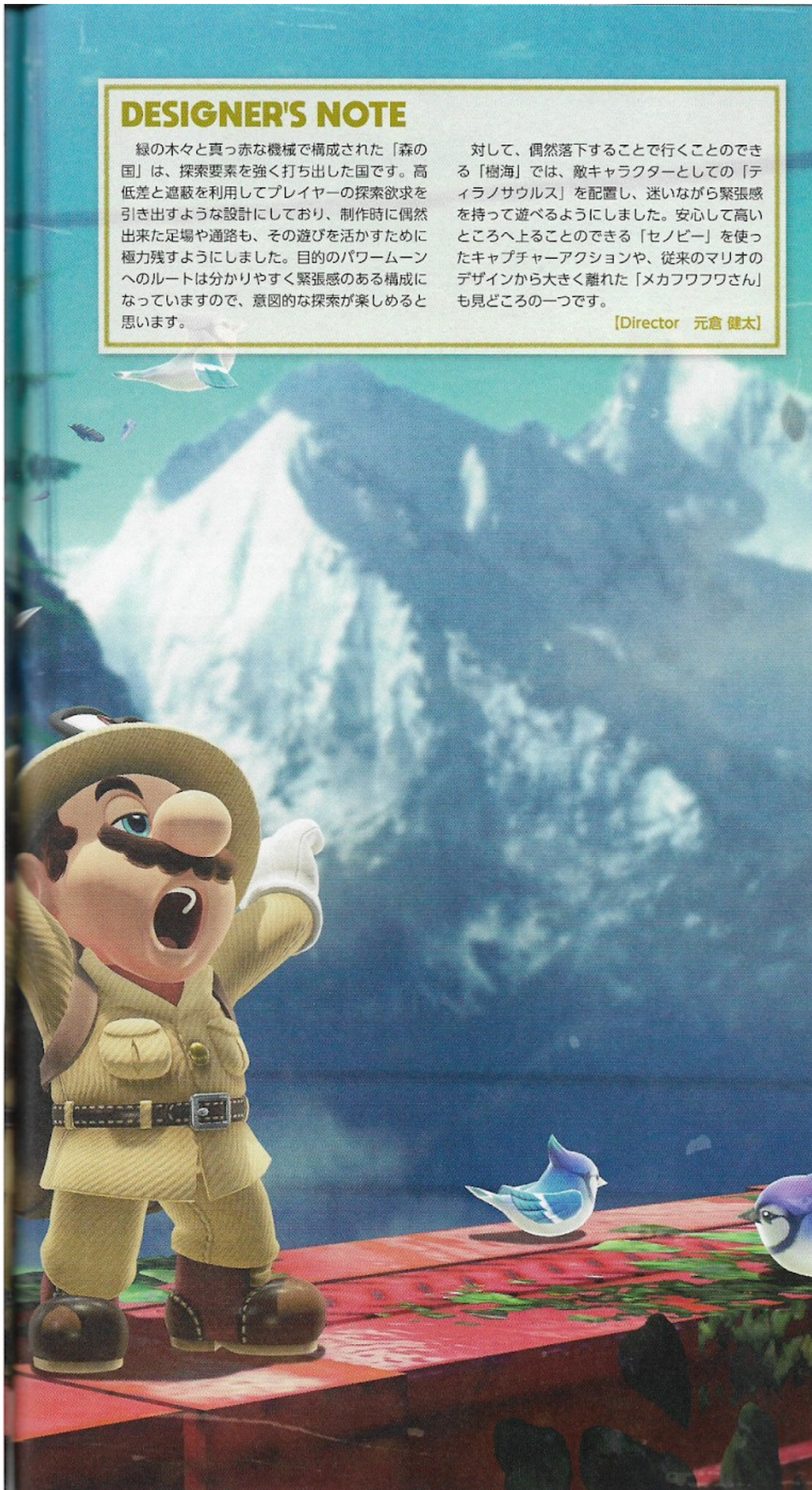
帽子にはトゲとカッターが付いているため、直接触れるのは危険



ストレートにカーブ、さらには2個同時投げなど多彩な投げ方を見せる

森の国
スチームガーデン





DESIGNER'S NOTE

緑の木々と真っ赤な機械で構成された「森の国」は、探索要素を強く打ち出した国です。高低差と遮蔽を利用してプレイヤーの探索欲求を引き出すような設計にしており、制作時に偶然出来た足場や通路も、その遊びを活かすために極力残すようにしました。目的のパワームーンへのルートは分かりやすく緊張感のある構成になっていますので、意図的な探索が楽しめると思います。

対して、偶然落下することで行くことのできる「樹海」では、敵キャラクターとしての「ティラノサウルス」を配置し、迷いながら緊張感を持って遊べるようにしました。安心して高いところへ上ることのできる「セノビー」を使ったキャプチャーアクションや、従来のマリオのデザインから大きく離れた「メカフワフワさん」も見どころの一つです。

【Director　元倉 健太】

WORLD DATA



人口	不明	通貨	ナット型
面積	深く広い	産業	花
民族	ガーデナ人	気温	平均28℃

うっそうと生い茂る森の中に巨大な機械がある、自然と機械文明が調和した国。ガラスドームに覆われ温度管理がされるなか、動き続ける鉄の山でロボットたちが花を育てて暮らしている。

パワームーン



全80個

ローカルコイン



全100枚

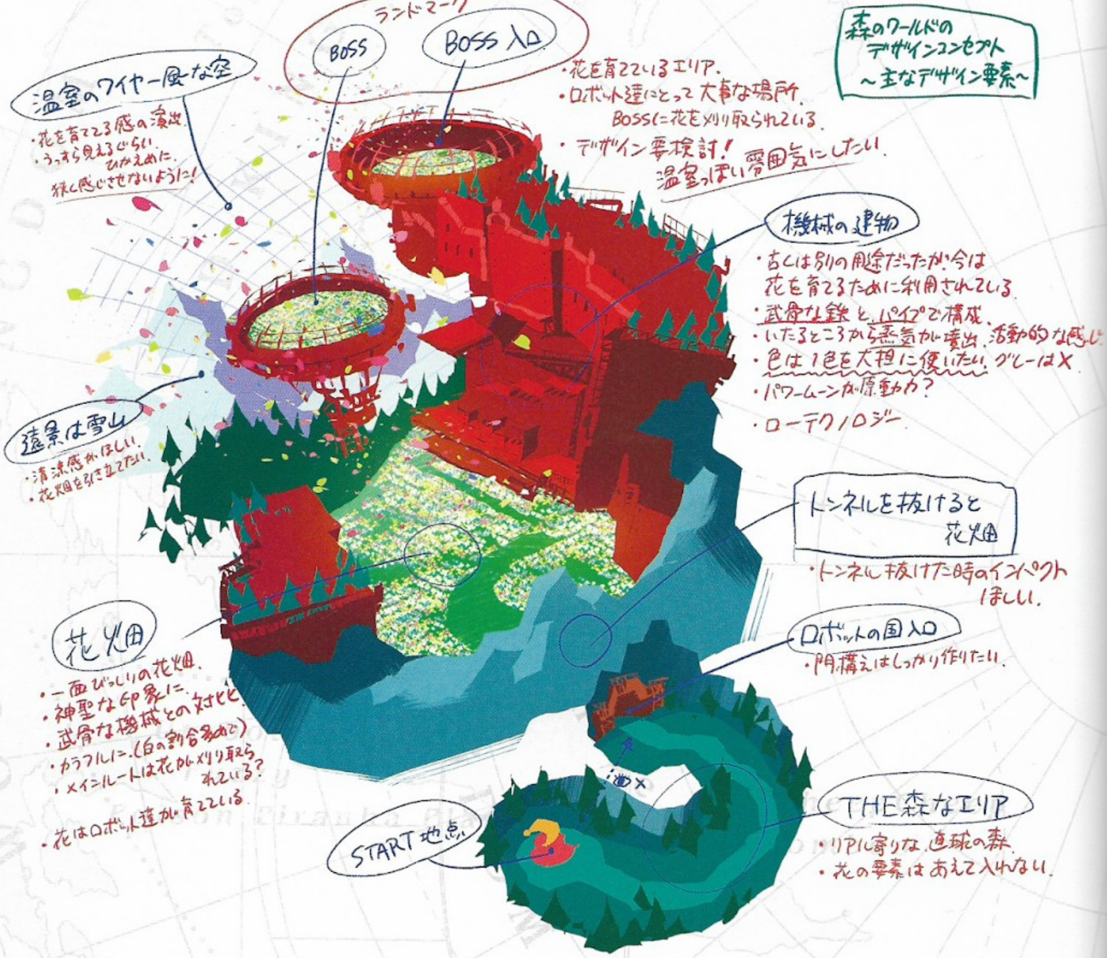
地図

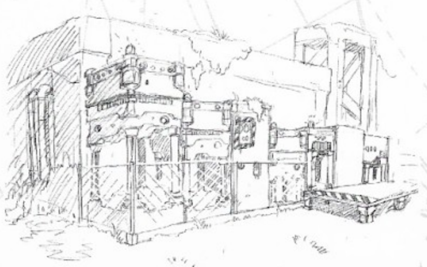


コンセプトアート

自然と人工物の対比が表現された、世界を構成する上で考えられたラフスケッチ群。

デザインコンセプト







ラフスケッチ



ラフスケッチ



ラフスケッチ



ラフスケッチ



ラフスケッチ

STORY

ブーケの花を狙うカイブツたち

森の中の巨大な機械が目を引くスチームガーデン。機械が何のために作られたのかは不明だが、現在はガーデナ人によって改造され、植物を育てるのに利用されている。そこで育成された「ブーケの花」はこの地でのみ育つ貴重な花。侵入者から狙われることも多く、クッパもまたそのひとり。鉄の山には「ブーケの花」を育てている場所が2か所あるが、両方とも襲われることになってしまう。



人工物と自然、赤と緑のコントラストがこの国独自の景観を作っている



ガーデナ人のメンテナンスにより動き続ける機械。"鉄の山"とも称されている



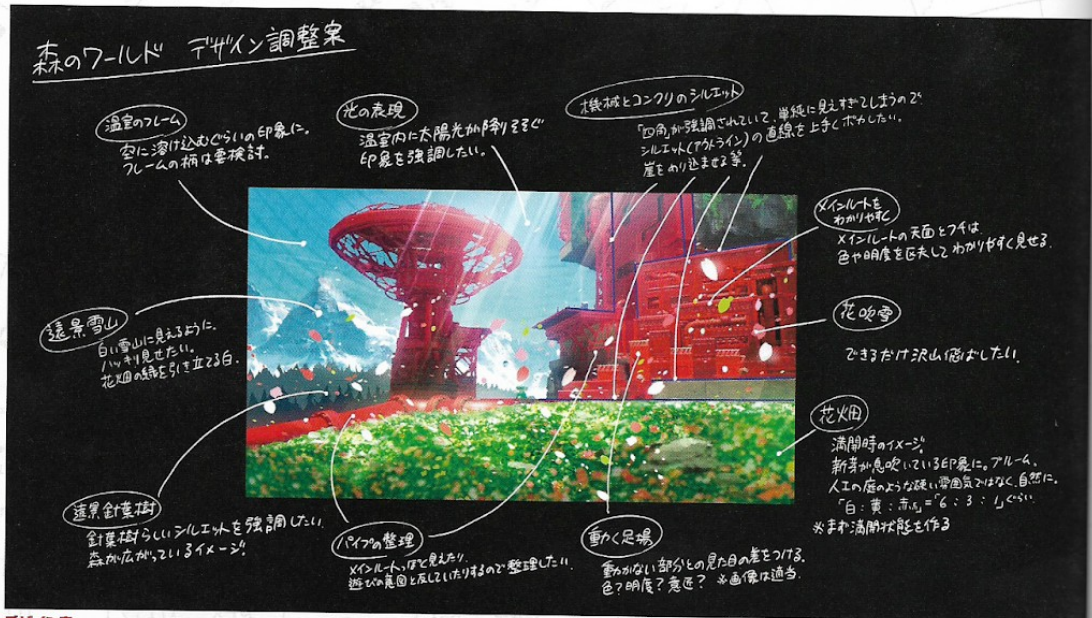
鉄の山にある楕円形の場所は花畑。内部で「ブーケの花」が育てられている



舞い散る花びらの中には、ムーンのような形をしたものも見られる



随所に実っている木の実。中には、パワームーンが入っている



デザイン案





ラフスケッチ



大砲　デザイン案



砲弾　デザイン案



DESIGNER'S NOTE

今作では、異なる２つの要素を組み合わせて新しいイメージが作られることがありました。「森の国」では有機的な植物と無機的な機械の組み合わせがそれにあたります。長い歳月を経て繁茂した植物と、今なお動き続ける機械の活力と規律を感じるイメージにまとめたいと考え、双方が引き立つようにデザインしていきました。従来のようなデフォルメされた森ではなくリアルに感じる森を目指し、マリオとの対比に新鮮味を持たせました。

また、他の国とのバランスを考え、北に位置する少し寒い国に設定にしましたので、雪山や針葉樹を配置することでそのイメージを強めています。最大の見せ場である、花畑が満開になった状態からデザインを始め、物語の進行による変化も大切に調整していきました。実は、「都市の国」にも同じ機械で作られたエリアが存在します。ここから持ち出されたものなのか、はたまた機械のあった場所が発展を遂げた姿なのか、そんな想像も膨らみます。　【Art Director　吉田 陸斗】

TIPS

宙を進むフラワーロード

スイッチを踏むと現れるフラワーロードは、植物によって作られる一時的な道。かつてドームを建設する際の仮設足場として使われたとされている。しばらく経つと古い道から消えてしまうので、移動は早めに心がけよう。



植物が伸びて宙に足場を作ってくれる。消えてしまわないうちに渡ろう

TIPS

地底に広がる樹海

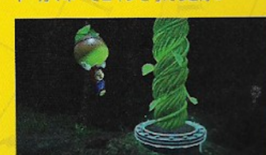
特定の場所から飛び降りると、下層に広がる樹海にたどり着く。樹海は木々がうっそうと茂る、うす暗く不気味な場所。視界も悪いので、探索する際は十分に注意が必要。なかでも、暗闇を徘徊する巨大生物には見つからないように。



ティラノサウルスが徘徊している。獲物を探しているので見つかると危険だ



樹海でしか見られない、不思議な芽。キャプチャーガマネーでコインを与えると育つ

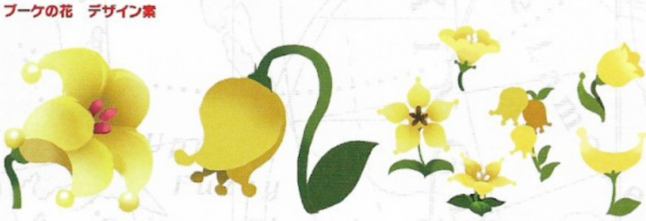


地上に戻るためには種を出すタイプのガーデナ人から巨大種を入手し、豆の木を登る

エネルギースタンド　デザイン案



ブーケの花　デザイン案







ロケットフラワー

取ると一定時間猛スピードでダッシュでき、急な坂や水面を走ることができる。



デザイン案

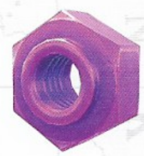


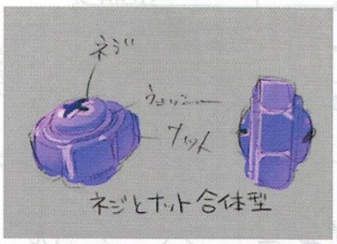


装着時　デザイン案

ローカルコイン

紫色のコイン。スチームガーデンではナット型をしている。





デザイン案



落下する足場

乗ると壊れ、落下してしまう足場。しばらく経つと復活する。



デザイン案

TIPS
この地でのみ育つブーケの花

白く美しい「ブーケの花」はこの地でのみ育つ貴重な花。ガーデナ人によって大切に育てられ、この国の産業を支えている。そのためかカイブツに狙われることもあるが、解決すれば満開の花畑を観賞することができる。



白い花びらをつける美しい花。ガーデナ人によって、特別な花畑で大切に育てられている



ブルーダルズが空中庭園の花を盗んだ際は、一部がポッカリとなくなってしまった

TIPS
どこでも駆け抜けるロケットフラワー

帽子を当てて摘み取ると一定時間ダッシュできるロケットフラワー。その勢いを使って普段は登れない坂道を駆け上がって進むことができる。一定時間走り続けるが、急停止したい場合は壁にぶつかるか、ヒップドロップをするといい。



ロケットフラワーは背中に装着。最大3つまで装着でき、音も豪華になっていく



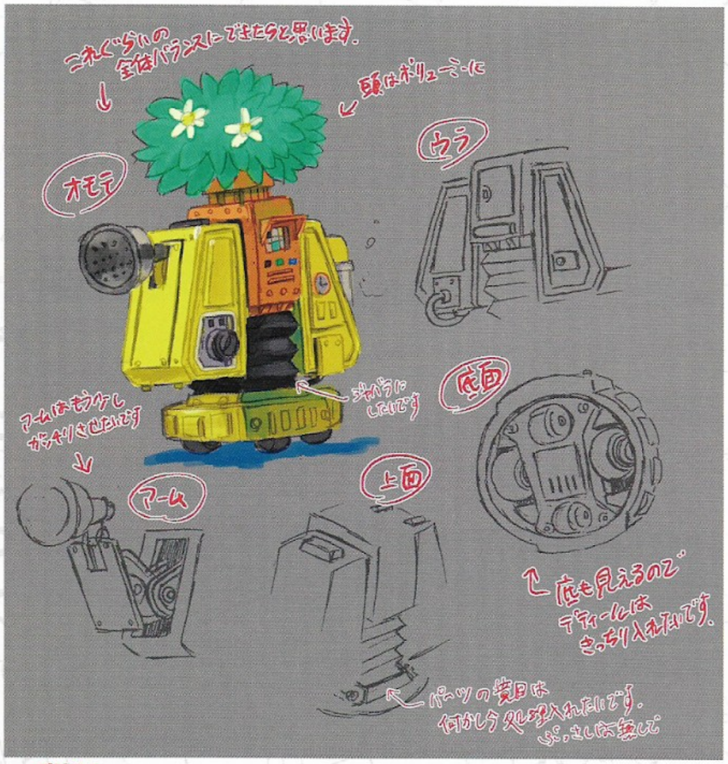
普通のダッシュでは登れない急斜面のほか、水面も駆け抜けられる

ガーデナ人

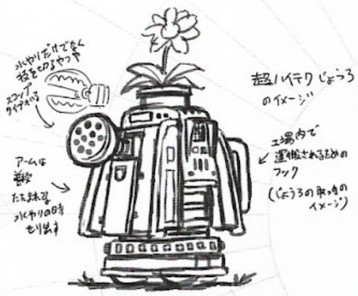
スチームガーデンの住人。
機械の体を持ち、エネルギー
を取り入れて動いている。



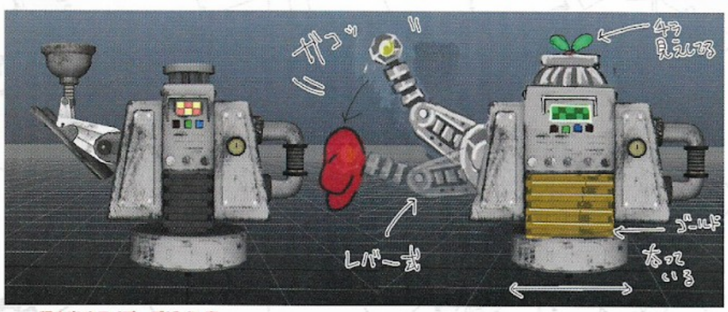




デザイン



ラフスケッチ



種を出すタイプ　デザイン案

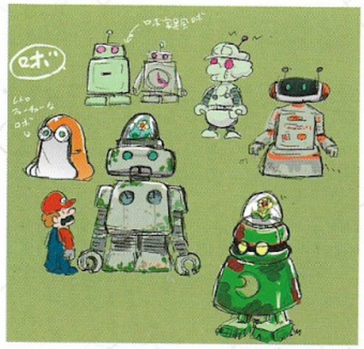
DESIGNER'S NOTE

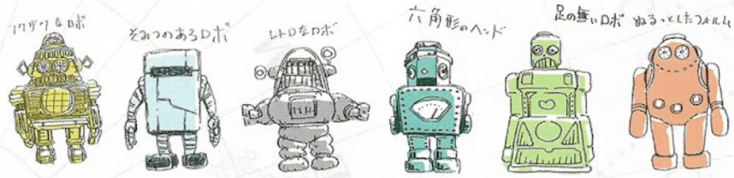
「花を育てているロボット」という設定なので、水と関係のあるモチーフが検討され、最終的にジョウロ型になりました。パーツはレトロで全体に錆びもあり、廃工場のようなステージの雰囲気に合わせています。よく動くパーツは、水やりのための右手しかないのですが、会話の時にぎこちなく動いたり、嬉しい時に噴水のように水を出して虹を作ったり、さまざまな感情を表します。頭で育てている植物は、最初は葉っぱだけなのですが、ストーリーが進んで平和になると、花が咲き、ハッピーな雰囲気になっていきます。

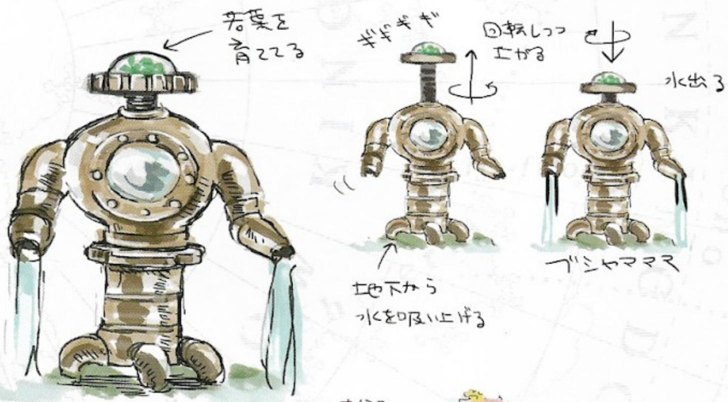
また、時々頭上に小鳥が止まります。小鳥を担当したデザイナーのアイデアなのですが、小鳥と共生している優しいロボットであることが分かります。一見無機質ですが、とても感情豊かなキャラクターになったと思います。　【Character Art　廣野 善子】

デザイン案

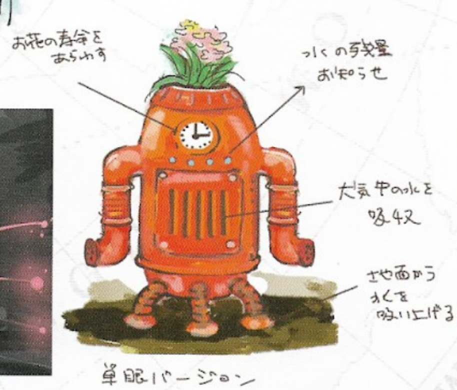












TIPS
花を育てる作業用ロボット

この国に古くから住んでいるといわれる、植物を育成するための作業用ロボットがガーデナ人。スタンドからエネルギーを補給し、独自のメンテナンスだけで長きにわたって動いている。カタカナの入り交じった、ユニークな喋り方をする。


本体にじょうろがついており、水まきをしている。小鳥とも仲が良い


エネルギー補給は欠かせない。スタンドにはエネルギーを求めて行列ができている


ロボット倉庫にはガーデナ人が格納されている。出番を待っているらしい

TIPS
巨大種を出す銀色のタイプ

ガーデナ人には本体が銀色のタイプもいる。こちらはじょうろの代わりにレバーが付いており、引くと頭上から巨大種を出してくれる。巨大種を軟らかい土に植えれば豆の木が生えるので、必要なときは頼むといい。


ボルボーノ人が巨大種を欲しがる姿も。料理に使うためなのだろうか

タンクロー

砲弾を発射してくる。キャプチャーすれば砲弾を発射し、敵や岩壁を壊せる。

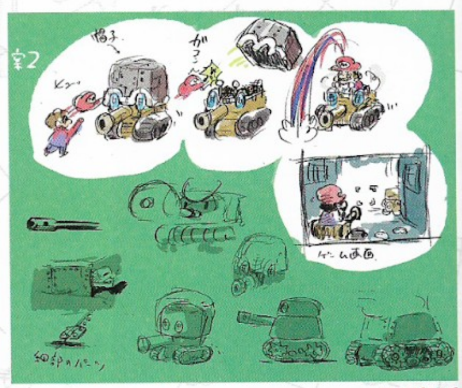


デザイン案









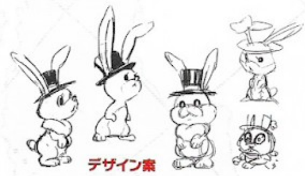
ラフスケッチ



デザイン

ウサギ

近づくと逃げるが、捕まえるとパワームーンがもらえる。



デザイン案





ファイアブロス

火の玉を投げて攻撃してくる。キャプチャーすれば火の玉で攻撃や着火ができる。



デザイン案

メカディスク

クリボーやトゲ鉄球を投下してくる謎の飛行物体。頭を2回踏めば倒せる。



デザイン

TIPS

近づくと逃げるウサギ

多くの国で見かけるウサギは敵ではないが、マリオたちを挑発するかのように追いかけっこを挑んでくる。国によっては広範囲を逃げ回ったり複数匹いたりするので、非常に手強い。



ラビットクレーターにいるウサギは白い模様をしており、近づいても逃げない

AND MORE

姿を消して隠れているガマネー

ガマネーは体を透明にして隠れているため、見つけることが非常に困難。しかし、見つけることができればコインを最大30枚獲得できる（キャプチャーして動くか、踏むと手に入る）。スチームガーデンのほか、アッチーニャの地下遺跡最深部で姿が確認されている。

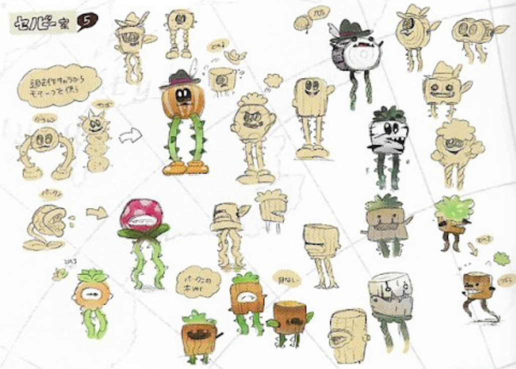


コインを吐いて攻撃することもできる。ただし手持ちのコインが減ってしまうので多用は厳禁





デザイン案

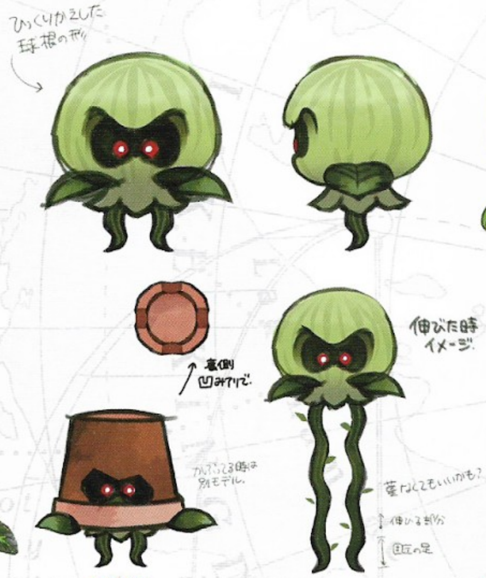


デザイン案

セノビー

茎を伸ばして攻撃してくる。キャプチャーすれば高い所へ移動できる。

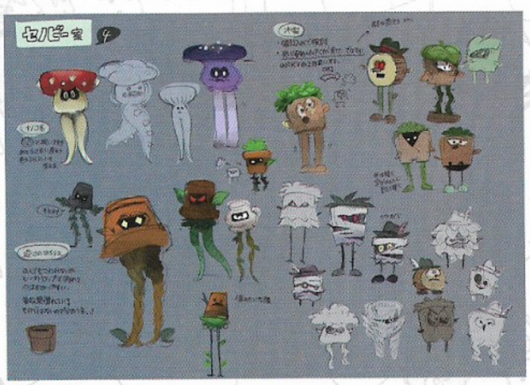




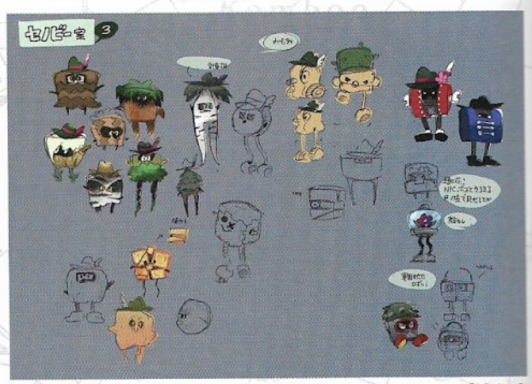
デザイン



キャプチャーセノビー　デザイン



デザイン案



デザイン案

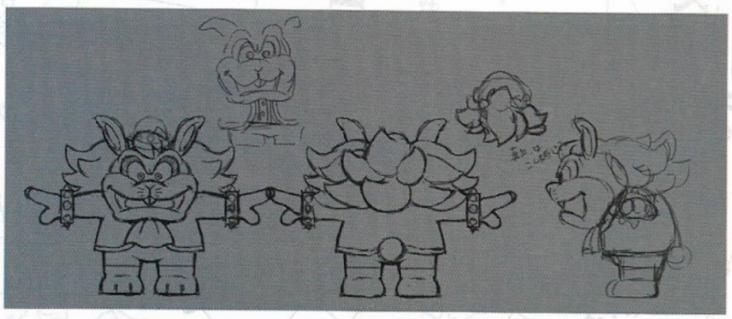


ブルーダルズ スプワート

ブルーダルズの一員。回転しながら毒を吐く。反撃したあとも、毒を撒き散らしながら突進してくる。



ラフスケッチ



三面図

DESIGNER'S NOTE

「スプワート」は「ブルーダルズ」の中でも特に「マリオらしい」デザインを詰め込んだキャラクターです。髪型や口元の印象からも「クッパ七人衆」との共通点を感じられるのではないでしょうか。毒を吐く時に可愛くすぼめる口によって、毒を吐く汚さがうまく中和されているかなと思います。体が大きく、髪もボサボサで瞳孔が開いていて只ならぬ雰囲気なのですが、スカーフと半ズボンというデザインでギャップを出しています。

ガタイの良さを強調したかったので、帽子を小さくデザインしていたのですが、遊びが分かりづらくなるために大きくする調整を行いました。帽子がはっきり認識できるようになり可愛げも出たので、結果的には良かったと思います。開発初期は毒ではなく、火を吹く敵として制作していたので、炎のイメージで髪の毛をオレンジ色にしていたのですが、毒の紫色に映えるので、そのまま活かすことにしました。 【Character Art Lead 村田 翔】

TIPS

高い足場への移動にキャプチャーセノビー

高低差のあるこの国を探索するためには、現地生物の協力が欠かせない。セノビーをキャプチャーすれば、長い茎を伸ばしてマリオのジャンプでも届かない高さへ上がることができる。



鉄の山にある足場を動かす際にも、セノビーの背伸びが役に立つ

STORY

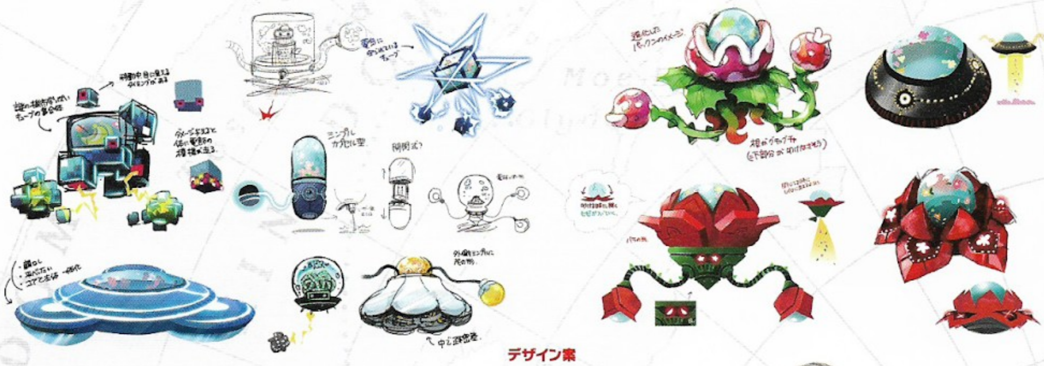
粗暴にふるまうスプワート

ブーケの花を育てている空中庭園の塔を登った先で待っていたのは、スプワート。「ブーケの花は いただいちまったよ」と口調は荒々しいが、繊細な一面もあるようで、他者にはあえて粗暴にふるまっているのかもしれない。



文字通り、言動ともに毒を吐くスプワート。その吐き方から芸達者であることもわかる





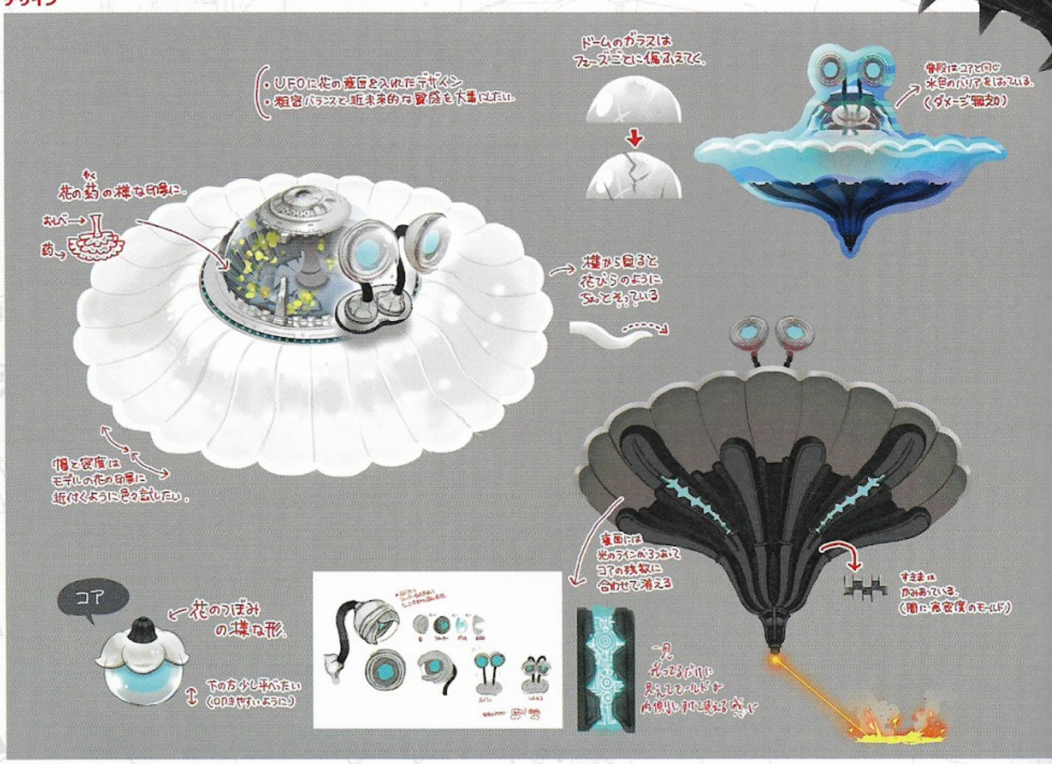
デザイン案

メカフワフワさん

ヒミツの花バタケで戦うことになるボス。レーザービームで攻撃してくる。



デザイン





ラフスケッチ

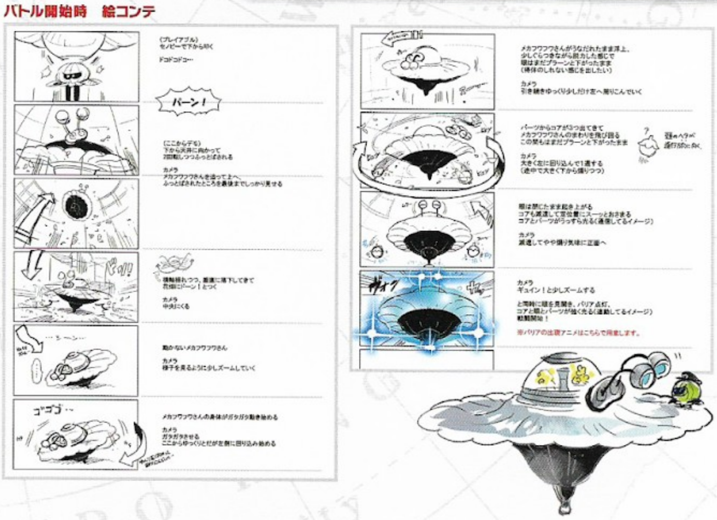


DESIGNER'S NOTE

「クッパ」が「ブーケの花」を回収するために作った花の形をした巨大メカです。身体全体のシルエットが花らしく見えるようデザインしています。周囲に浮いている小さな飛行物体も、花のつぼみのような形状です。クッパ軍の最新メカなので、近未来的でありながらもどこか愛嬌も感じさせたいと考え、目のパーツは独立してキョロキョロと動くようにしました。

サイバー感のあるキャラクターは珍しく、新鮮な気持ちでアイデアを出すことができました。ドーム部分の回っている花は、実は三角くじの抽選機をイメージしています。ウェディングブーケを作るために花を回収しているはずなのですが、使う前にバラバラになってしまっています。【Character / Concept Art　吉田 茜】

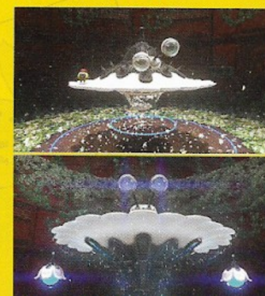
バトル開始時　絵コンテ



STORY

ブーケの花を回収する花型のメカ

ブルーダルズに逃げられた後、マリオたちはナゾのメカが飛来するのを目撃する。それはヒミツの花バタケで「ブーケの花」を回収するメカ「メカフワフワさん」。花のような形をしているが、メカのボディからレーザービームを発射してくる危険な存在。目は独立して浮いており、本体がひっくり返っても一定の位置にあるのが確認されている。



「ブーケの花」を回収するメカフワフワさん。攻撃すると、怒ってバトルに突入する



レーザービームを避けながら、ブロックに囲まれたつぼみを破壊する

AND MORE

小さい版メカフワフワさん

ハニークレーターなどの特定の場所に出現する、小型のUFO。よく見るとメカフワフワさんのような形をしており、頭部にはちゃんとブーケの花が入っているのも確認できる。共通点が多いが、関係は明らかになっていない。

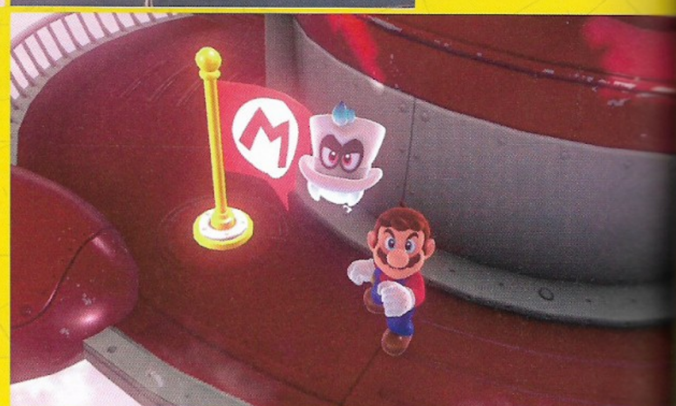


近づくと逃げてしまうが、帽子を当てるとパワームーンを落とすものも

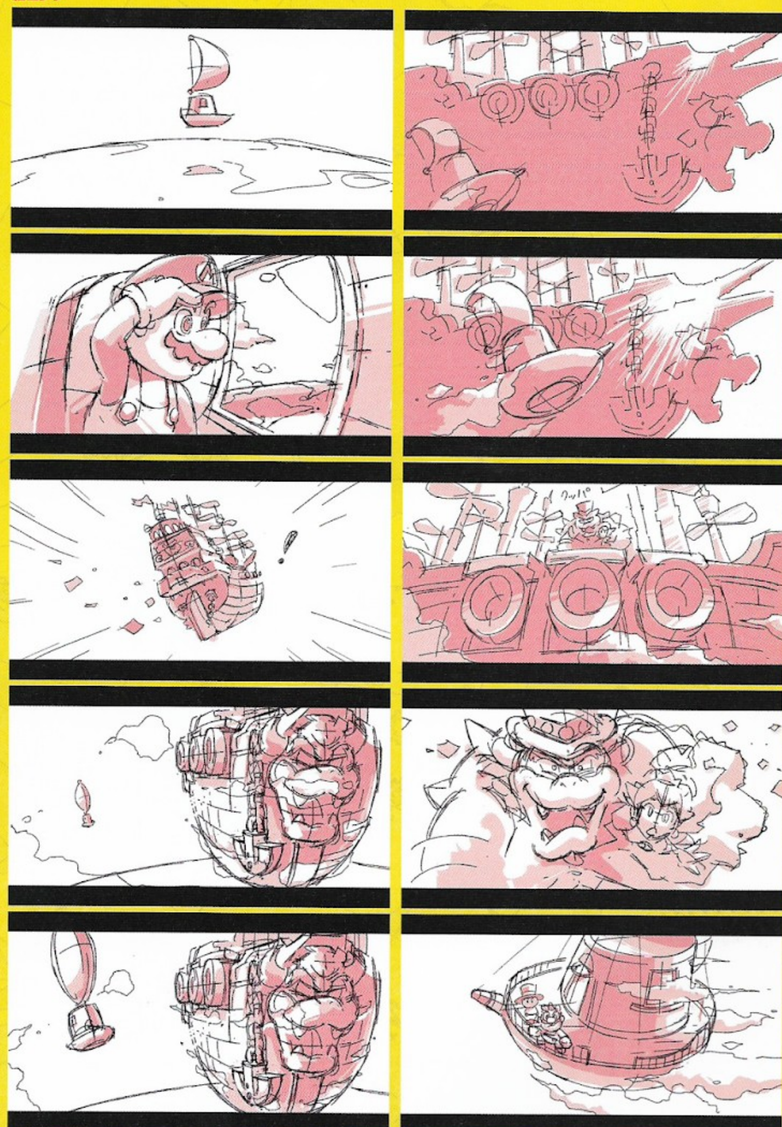


クッパとの邂逅

クッパを追い、次の国「ニュードンク・シティ」へと向かうオデッセイ号。しかし、渡航中に異変を感じて外を見ると大きな船を発見。それはクッパの飛行戦艦だった。一触即発ムードのなかグランドモックに着陸し、クッパと相まみえる！

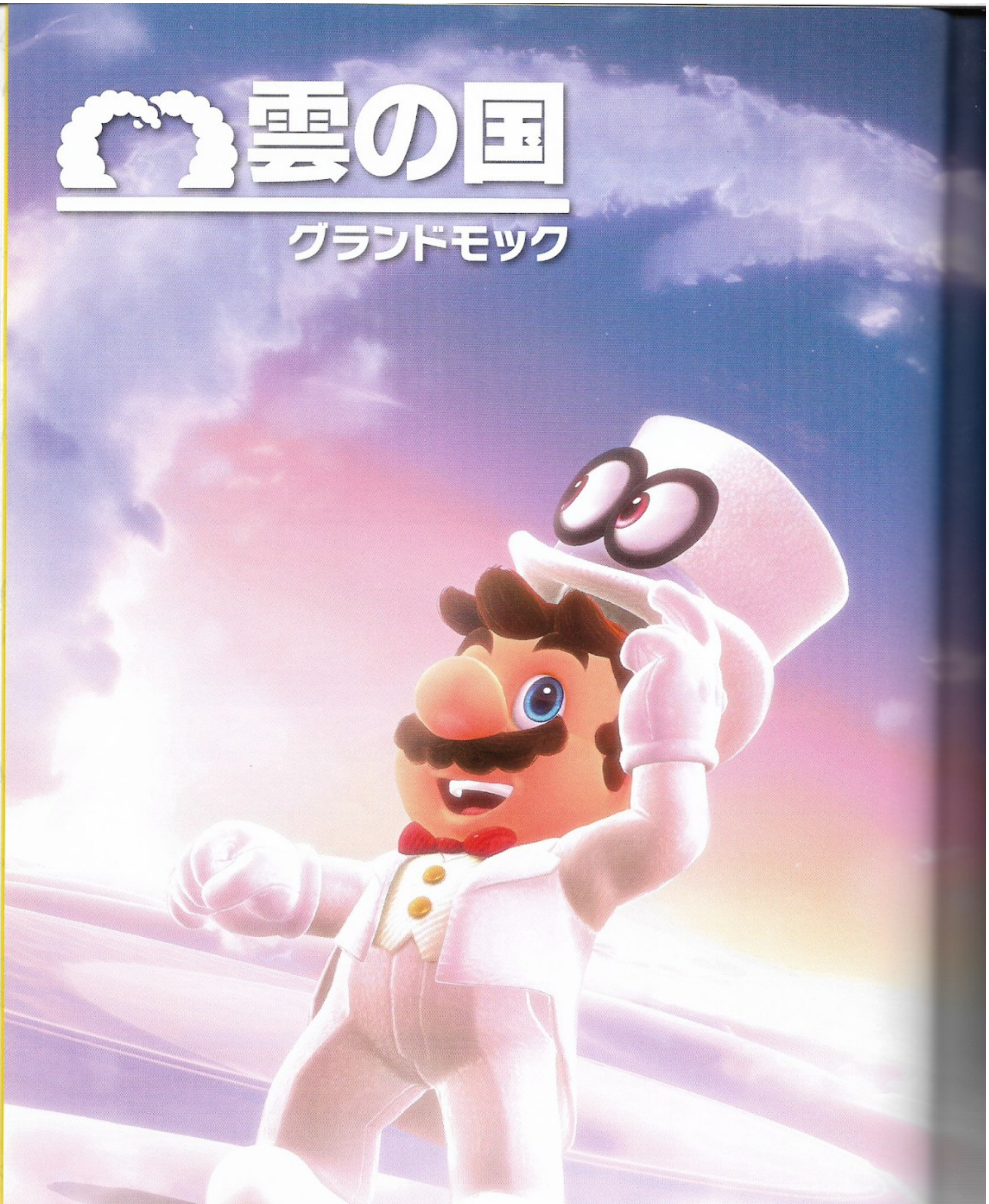


絵コンテ



雲の国

グランドモック





DESIGNER'S NOTE

　プレイヤー自身の手で初めてクッパと戦う舞台として選ばれたのが「雲の国」です。遊ぶことのできる範囲は限られていますが、雲の王国の跡地という雄大な場所として設定しています。クッパの目的である「結婚」を前面に押し出すことで、ボス戦では珍しく明るい清潔感のあるシチュエーションにすることができました。

　オープニングではマリオ一人で戦い、帽子を操るクッパに敗れてしまうのに対して、相棒「キャッピー」と戦うことでクッパに勝つことができるというのも二人の関係性を語る上で重要なイベントとなっています。（その後、オデッセイ号ごと撃ち落とされてしまいますが…）

【Director　元倉 健太】

WORLD DATA



人口	不明	通貨	不明
面積	不明	産業	不明
民族	不明	気温	平均23℃

　雲に囲まれた、はるか上空に浮かぶ国。人が乗れる雲の足場が複数集まって出来ている。住人はいないが、かつて王国が存在したかのような痕跡もあり、謎が多い。

パワームーン

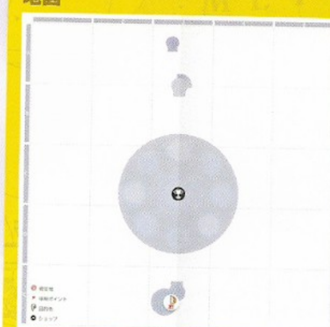


全9個

ローカルコイン

無し

地図

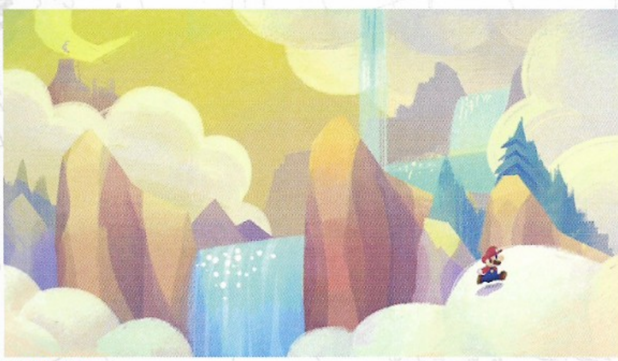


コンセプトアート

世界を構成する上で考えられたラフスケッチ。雲の上に世界が描かれている。



ラフスケッチ

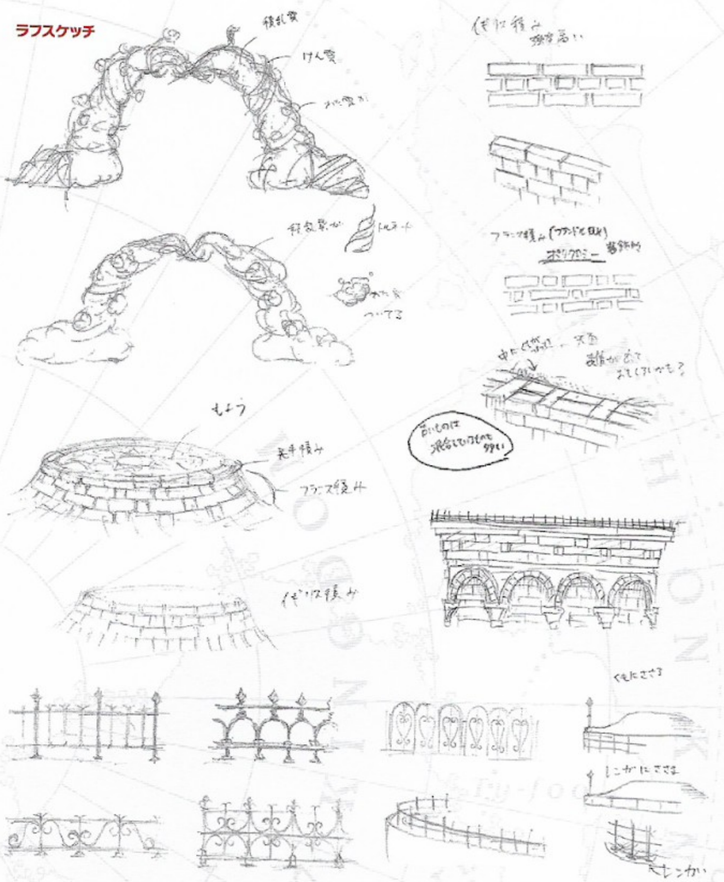


ラフスケッチ



ラフスケッチ

ラフスケッチ

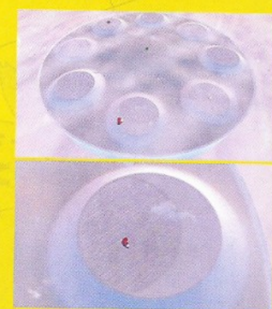




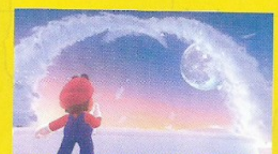
ラフスケッチ

TIPS
随所に見られる月への信仰

本来雲に乗ることはできないが、はるか上空に浮かぶこの国の雲は特別な素材でできており、乗ることができる。広大な雲の土地に住人の姿はないが、月への信仰と思われる痕跡が残されており、かつては王国が栄えていたのではないかと考察する研究者もいる。しかし、その真相は不明のまま。



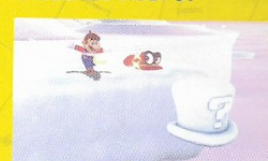
大地には驚くほど正確に、月の満ち欠けが記されている。作られた理由は不明



月を抱くかのように見える、雲のアーチ。これも月への信仰の表れと考えられている

TIPS
この地で発見された帽子雲

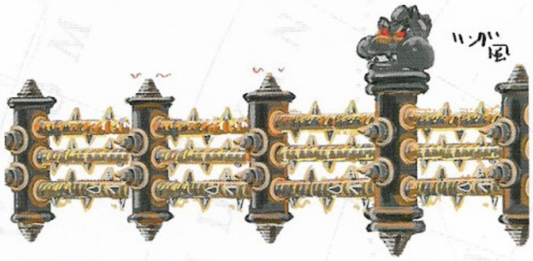
帽子を当てると足場が出現する、帽子雲。この乗ることができる不思議な雲がダイナフォーで見つかったことが、この国の発見に繋がったという。



帽子を当てると、一定時間雲の足場が出現する。効果はダイナフォーのものと一緒だ

クッパとの戦い

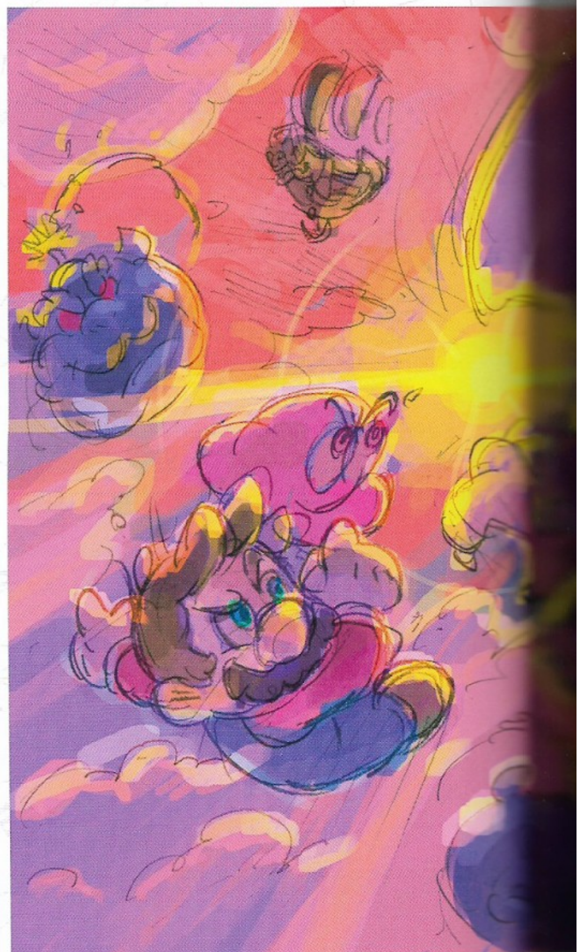
雲の上で行われる、クッパとの初対決。グローブのついた帽子を投げてくるので、奪って反撃する。

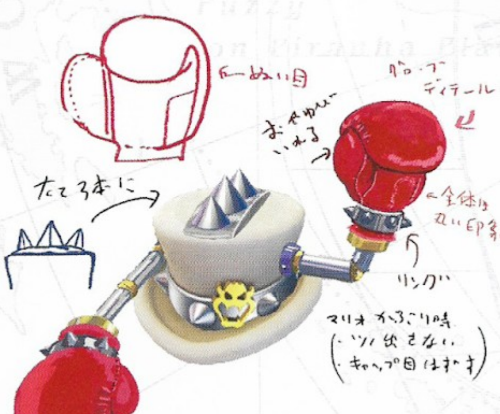


バトル場外壁　デザイン案

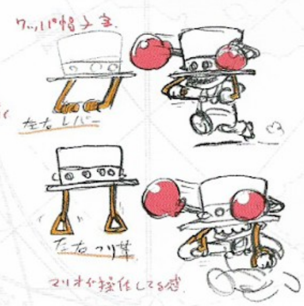


クッパの投げる球　デザイン案



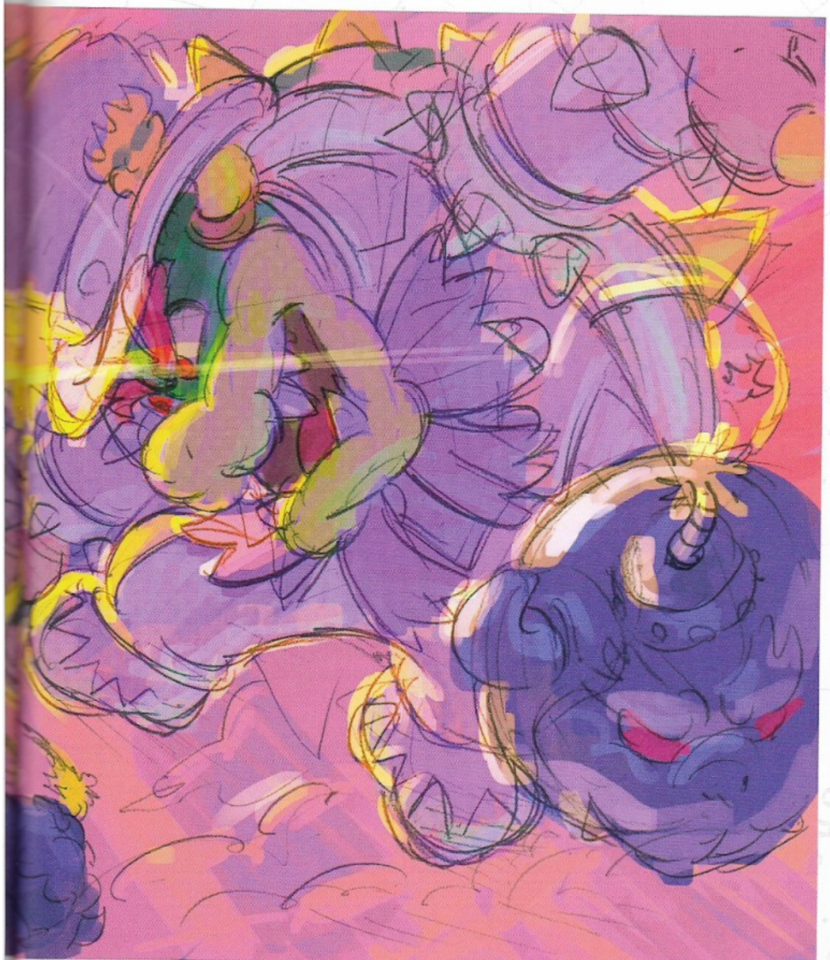


クッパの帽子　デザイン案





ダミー帽子　デザイン案



ラフスケッチ

DESIGNER'S NOTE

歴代のクッパとマリオの対決は、直接的な殴り合いという状況を作りづらかったのですが、今作では「キャッピー」という相棒がいることで、帽子のギミックを使った打撃の遊びにチャレンジすることができました。オープニングのリベンジマッチですので、そこでのカッコいい雰囲気は受け継ぎつつ、さらに遊びを含めて盛り上がるようなシチュエーションを意識して作っていきました。

【Character Art Lead　村田 翔】

「雲の国」という、一見穏やかな世界での戦いですが、緊張感のあるクッパ戦を演出するためにいろいろなオブジェをデザインしました。戦いの舞台となる雲上の小島の外を、浮遊する鉄柵で囲むことでボクシングのリングのように演出しています。クッパが投げてくる球は「クッパ城」のパーツをぎちぎちに丸めたようなデザインにして、「クッパらしさ」を出すことにしました。クッパのかぶっている帽子はパンチグローブのついた機械仕掛けとなっていて、その帽子がマリオを攻撃するという遊びにしています。

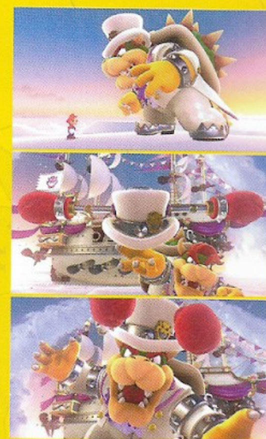
実際のボクシングのグローブのデザインやパンチの仕方を参考にデザインを詰めていきました。

【Character Art　山下 順平】

STORY

雲の国で遭遇したクッパとの決戦

マリオたちはついにクッパとグランドモックで対峙する。マリオに対抗するためにクッパが用意した武器は、パンチグローブのついた帽子だった。

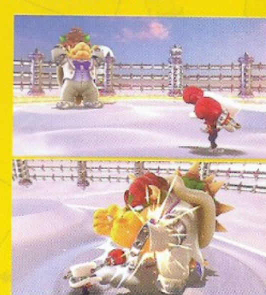


ウェディングスーツに身を包んだクッパは、自身の帽子に仕込んだしかけを披露する

TIPS

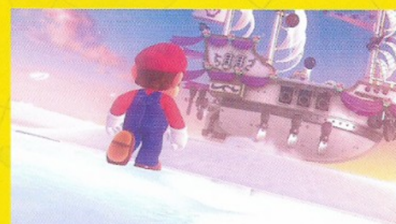
クッパの帽子を奪って反撃

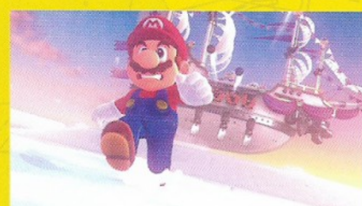
クッパとマリオの因縁の対決は激しい展開を見せる！　帽子を投げて攻撃してくるクッパに対し、マリオも帽子で迎撃。帽子を奪えば反撃のチャンスで、連続パンチをおみまいしてノックダウンさせよう。パンチはクッパの投げる球も破壊できる威力を持っている。



パンチの応酬でクッパをダウンさせる。しっぽを振り回す反撃に注意



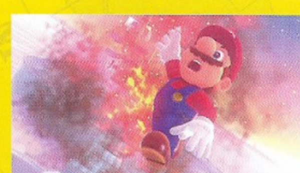




墜落するマリオたち

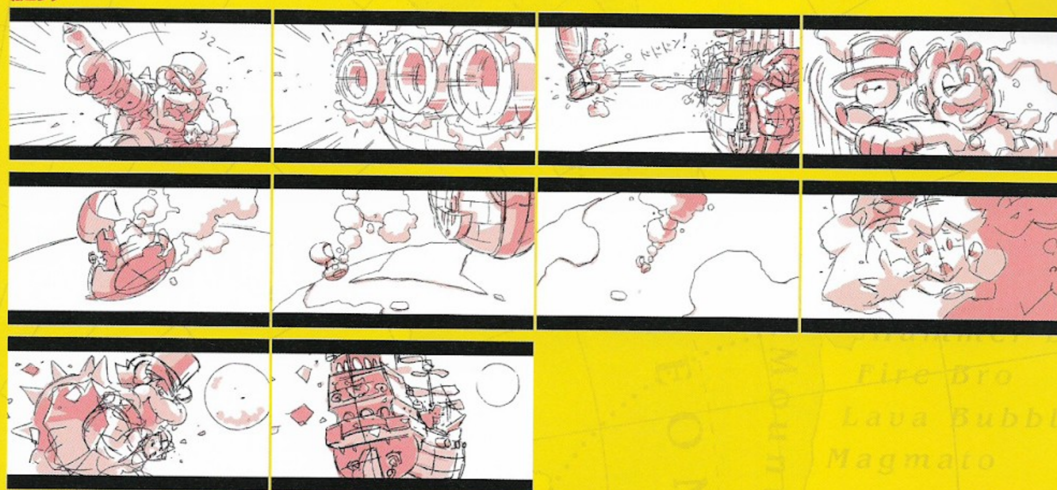
クッパに痛恨の一撃を与えたものの、クッパの飛行戦艦から援護砲撃を受け慌てて逃げるマリオたち。しかしオデッセイ号が砲弾の直撃で致命的なダメージを受け、墜落してしまうのだった。







絵コンテ



そして、不時着した場所は



失われた国

ロス島



DESIGNER'S NOTE

「失われた国」はオデッセイ号と一緒に墜落し、マリオとキャッピーが迷い込んだ場所。目標のクッパが遠ざかってしまい、先行きが分からない不安な気持ちで始まります。行先を示してくれる目的のパワームーンも存在しないため、プレイヤー自らの意思で辺りを探索して困難を乗り越えなければなりません。広さは『スーパーマリオ64』の地形を参考に、コンパクトでありながら遊びの詰まった箱庭探索ステージにしています。

今までのどの国とも似ていない色調やデフォルメされた地形、シリーズ初登場の見たことのない敵など、新しい出会いが多く存在するステージです。

【Director　元倉 健太】



WORLD DATA



人口	不明	通貨	リーフ型
面積	狭い	産業	不明
民族	不明	気温	平均33℃

　壊れたオデッセイ号と不時着したのは毒の海に囲まれた小島。ロス島は孤立した過酷な環境から独自の生態系が築かれており、この国でしか見られない動植物も多い。住人はいないが、古代に造られた遺跡が残されている。

パワームーン



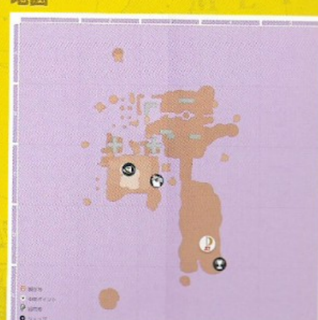
全35個

ローカルコイン



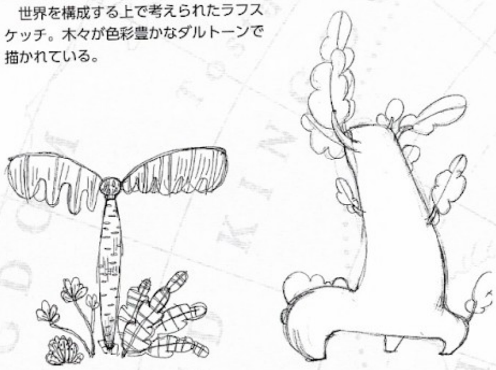
全50個

地図



コンセプトアート

世界を構成する上で考えられたラフスケッチ。木々が色彩豊かなダルトーンで描かれている。



ラフスケッチ



ラフスケッチ



ラフスケッチ





ラフスケッチ

DESIGNER'S NOTE

「失われた国」は東南アジアの熱帯雨林を参考に、同じくデフォルメされたデザインである「料理の国」と対になるように、それぞれの個性が引き立つデザインを目指しました。色彩構成のようにシンプルな「料理の国」に対して、油絵のように複雑なイメージを持たせています。暗くくすませつつも豊富な色味を感じる配色で、不思議な秘境感を演出しました。この島で独自進化したイメージで作られた敵キャラクターは、キノコ王国の近縁種のような特徴を持ったことから「シマハナチャン」と名付けました。

また、空に浮かぶ月の大きさはマリオの心境を暗示しており、ここでは遥か遠くに見えるように小さくしています。　【Art Director　吉田 陸斗】

STORY

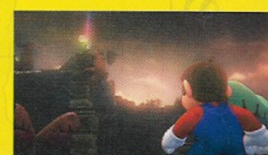
キャッピーがさらわれた!

壊れたオデッセイ号を修理するため、パワームーンを探しに出るマリオたち。その矢先、背後からジャンゴが襲いかかり、キャッピーを連れ去ってしまう。マリオはキャッピー（帽子）がいない状態でジャンゴの元へ向かう。





背後から近づき、キャッピーをさらっていくジャンゴ。高台で笑みを浮かべている



キャッピーの力を借りずにジャンゴのところへ。一部のアクションが使えない

TIPS

毒の海に囲まれた熱帯の楽園

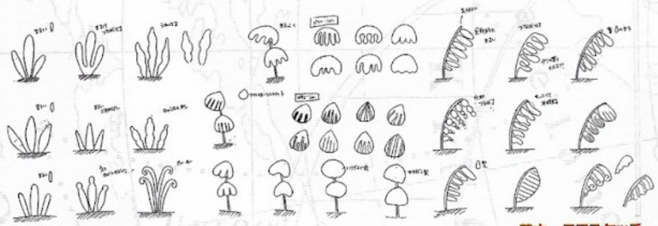
熱帯雨林特有の動植物と毒の海とが相まって、ロス島は奇妙な雰囲気を醸し出している。その立地から隔絶された状態にあり、訪れる人も少なく生物が固有の進化を遂げたと考えられている。「最後の楽園」と表現されることもあり、その奇抜さと謎の多さから、島の魅力に取り憑かれる人も多いという。



小島に浮かぶ失われた国。足場が不安定なので渡る際には慎重に

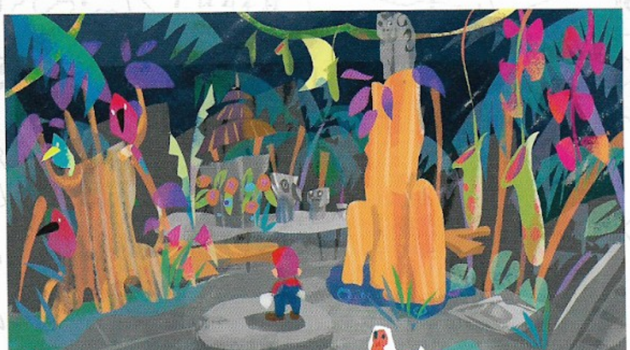


ラフスケッチ



草木　ラフスケッチ

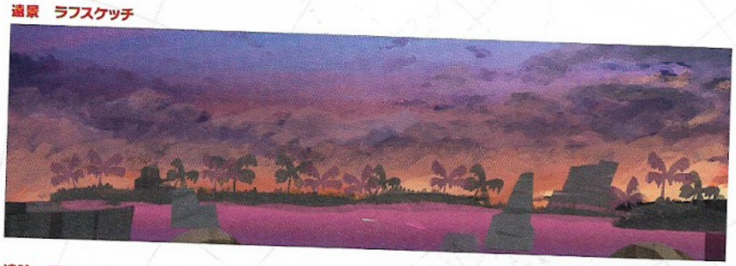




ラフスケッチ

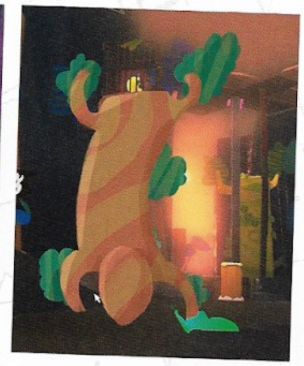


遠景　ラフスケッチ



遺跡　ラフスケッチ







ブロック　ラフスケッチ



柱　ラフスケッチ



TIPS
動き続ける石造りの遺跡

島の各所には自動、または手動で動かす石造りの遺跡が残されている。これらがどのような目的で作られたのかは不明だが、かつて石を動かすことに長けた文明があったとされている。遺跡に刻まれた文様も興味深い。



ひとりでに動き続ける、プロペラ型の遺跡。何を動力にしているかは不明



動かすことができる遺跡。ヒップドロップをすると沈み、片方がせり上がる

TIPS
星形の文様はロス島の発祥!?

遺跡やしかけに見られる、星型の文様。この文様は、ヒップドロップをすると何かしらの変化が起こることを示している。ロス島にある遺跡が発祥とも言われ、この国を去った人が各国へ広めていったと考えられている。



星型の文様を見たら強い衝撃(ヒップドロップ)を与えてみよう。何か変化が起こる



一部の敵にも同様の文様が見られる。しかけと同様、上からの衝撃に弱い

シマハナチャン

カラフルな体を伸び縮みさせ、一定の場所を往復している。キャプチャー可能。



デザイン





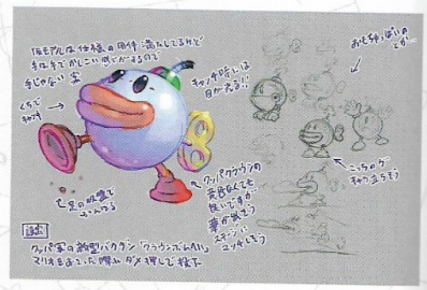
デザイン案

キャッチムシ

帽子を投げると掴まれる。マリオに向かって飛び、何かに当たると爆発する。

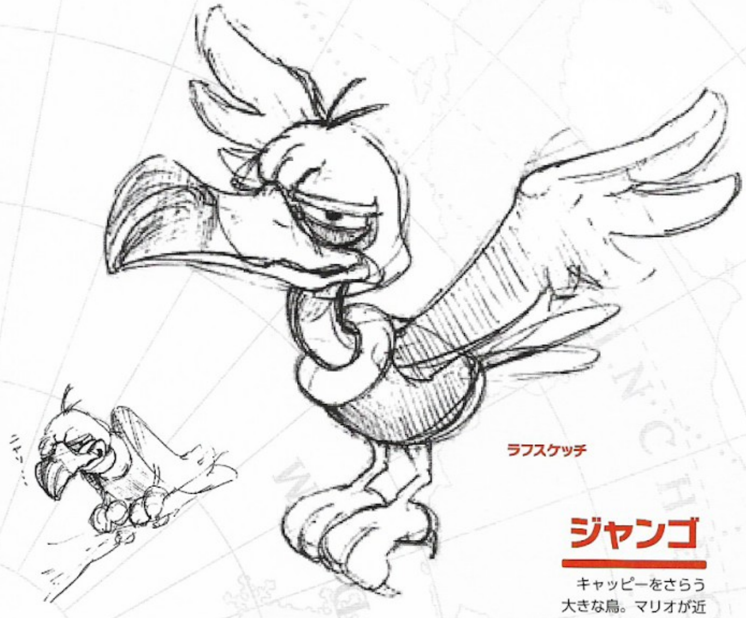


デザイン





デザイン案



ラフスケッチ

ジャンゴ

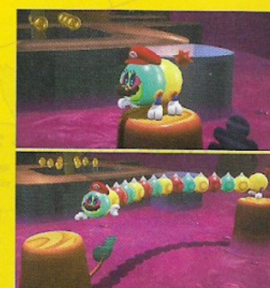
キャッピーをさらう大きな鳥。マリオが近づくと逃げてしまう。



他面図

TIPS
伸び縮みする体のシマハナチャン

島上を行き来するシマハナチャン。愛らしい顔をしており、攻撃性は低いが体にはトゲがあるので迂闊に触れないように注意。キャプチャーすれば、後ろ脚を固定したまま体を伸び縮みさせて移動できるため、狭い足場でも安全に渡れる。伸び縮みする際の心地の良い音は、コンサーティーナという楽器を使って作られた。



キャプチャーシマハナチャンであれば、体を伸び縮みさせて安全に小島を渡れる



島のはずれにいるカラフルな蝶は、シマハナチャンの成虫ともいわれている

STORY
何でも連れ去る怪鳥・ジャンゴを捕まえて

ロス島へ入った途端、キャッピーを連れ去ったジャンゴ。その大きなくちばしを使って掴むことが得意なようで、キノピオ隊長もジャンゴによって連れて来られてしまったと語っている。キャッピーをジャンゴから助けたら、パワームーンを集めてオデッセイ号を修理し、クッパの追跡を再開する。

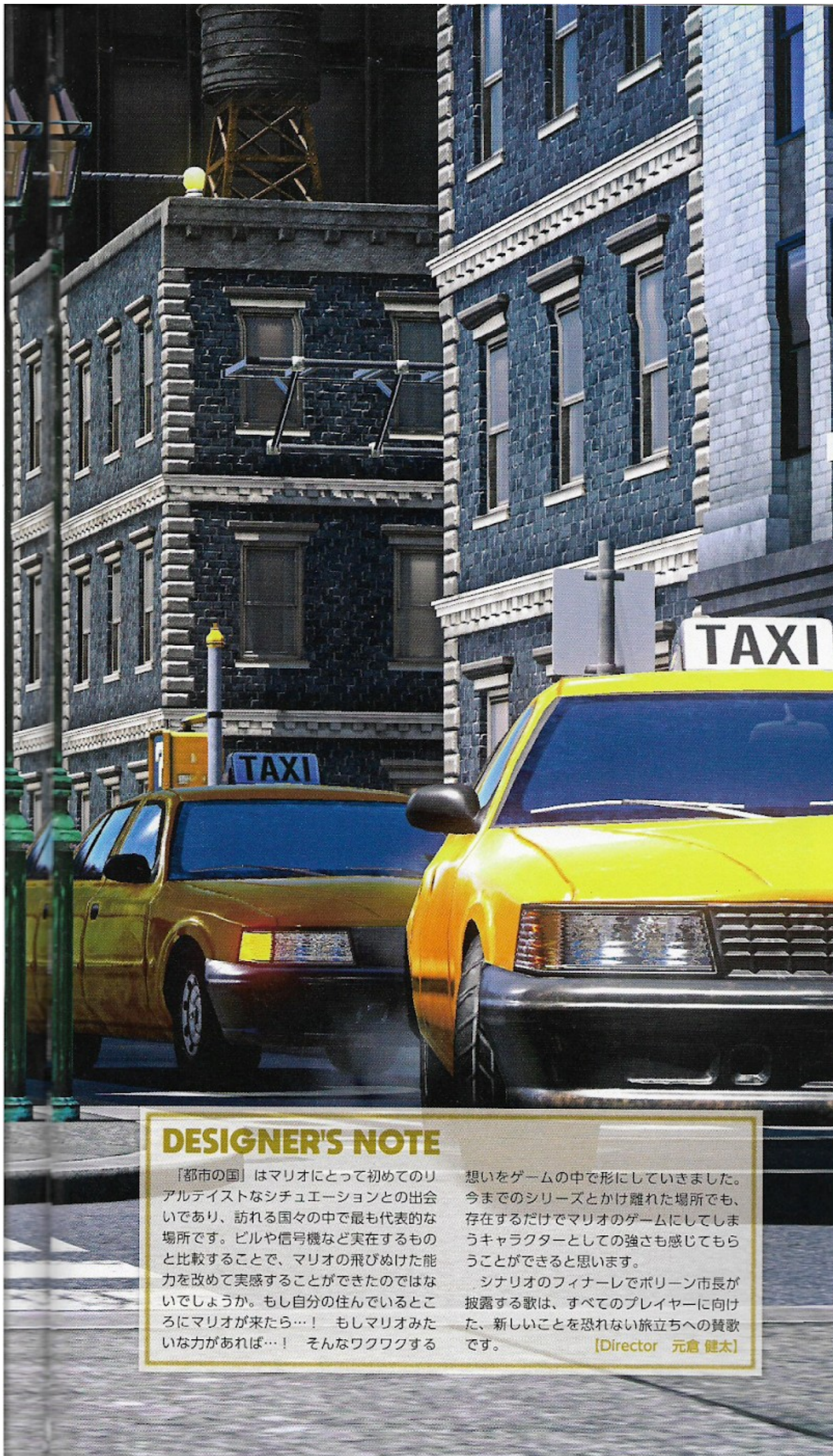


マリオが近づくと逃げてしまうので、懲らしめるには遺跡のせり上がりを利用する

都市の国

ニュードンク・シティ





DESIGNER'S NOTE

「都市の国」はマリオにとって初めてのリアルテイストなシチュエーションとの出会いであり、訪れる国々の中で最も代表的な場所です。ビルや信号機など実在するものと比較することで、マリオの飛びぬけた能力を改めて実感することができたのではないでしょうか。もし自分の住んでいるところにマリオが来たら…！　もしマリオみたいな力があれば…！　そんなワクワクする想いをゲームの中で形にしていきました。今までのシリーズとかけ離れた場所でも、存在するだけでマリオのゲームにしてしまうキャラクターとしての強さも感じてもらうことができると思います。

シナリオのフィナーレでポリーン市長が披露する歌は、すべてのプレイヤーに向けた、新しいことを恐れない旅立ちへの賛歌です。

【Director　元倉 健太】

WORLD DATA



人口	多い	通貨	肖像型
面積	広い	産業	情報、宣伝
民族	ニュードンカー	気温	平均27℃

高層ビルが立ち並ぶ、大都会の国。ポリーン市長の下、スーツを着たニュードンカーが働いており世界有数の企業が集まっている。不定期で開催されるフェスティバルが人気。

パワームーン



全85個

ローカルコイン



全100個

地図

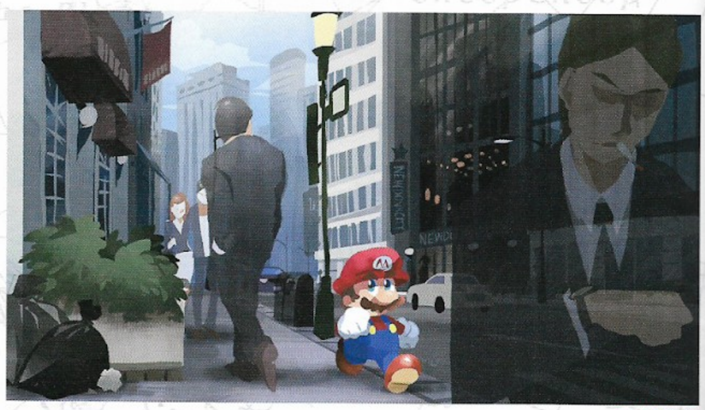


コンセプトアート

都市の国を構成する上で考えられた、アイデアやラフスケッチ。ビル群と街にある施設が描かれている。



ラフスケッチ



ラフスケッチ

DESIGNER'S NOTE

さまざまなテイストの国々の中でもひときわ違いを感じられる都市の国ですが、現在のデザインに至るまでにいろいろな検討を行っています。キノコ王国からはるか遠い都会という設定が与えられたことで、担当デザイナーたちの想像力を刺激したことは、スケッチからも感じて頂けるのではないでしょうか。

実寸サイズからデフォルメサイズのビルまでさまざまな方向性の試作を経て、より現実的に感じる街を目指すことを決定しました。その上で、さまざまな建築様式や文化の研究を行い、デザインに反映させています。また、「マリオがいること」が驚きを演出する上で重要なポイントでしたので、常に街とマリオを並べて見ながらデザインを詰めていきました。こうしてでき上がった「都市の国」と「マリオ」が共存するビジュアルは、本来マリオが持っている表現の自由度を改めて引き出せたのではないかと思っています。

開発の最初期から今作を象徴する国として試行錯誤を重ねてきたので、トレーラーでの発表や発売後の反響などから、当時思い描いていたような手応えが得られ、ほっとしたのを覚えています。

【Art Director　吉田 陸斗】





ラフスケッチ



ラフスケッチ

STORY

カイブツの襲撃により都市が停電に

再びクッパを追ってやって来たのは、豪雨降りしきる夜の大都市ニュードンク・シティ。クッパは結婚式の宣伝のために、この人口の多い国にやって来たのだという。マリオたちが着いたときにはすでに都市の看板はクッパに変えられ、ビラが舞い散っていた。さらにカイブツの襲来によって停電中。"100万コインの夜景"とも呼ばれる美しい都市の荒れ果てた姿に、さすがのポリーン市長もお手上げ状態だ。



停電かつ豪雨の夜の街。輝くのはクッパの結婚を知らせる看板のみ

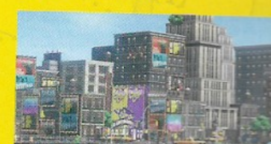


トラブルの原因はニュードンク市庁舎にある。急いで向かうことに

TIPS

高層ビルが立ち並ぶ大都会

ニュードンク・シティは人口が多く、活気のある国。密度高く並ぶビルでは、ショッピングからアトラクションまでさまざまな体験が楽しめる。



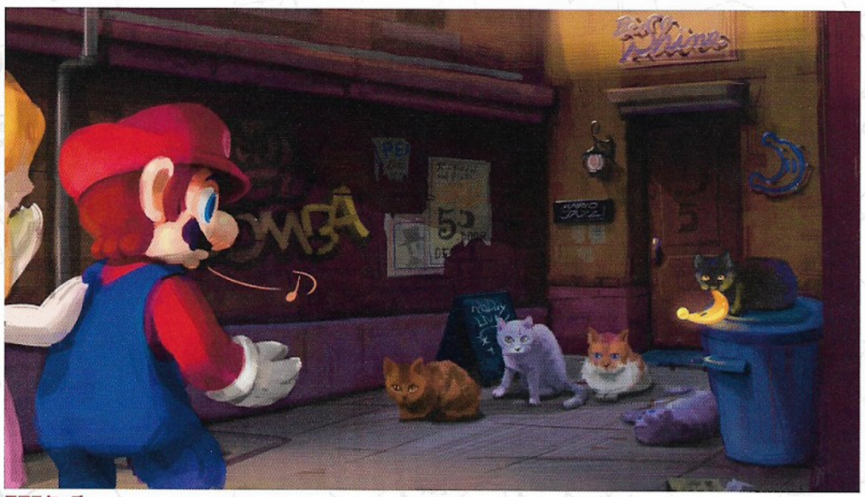
行き交う人の多い街。高層ビルが立ち並び、たくさんの店がある



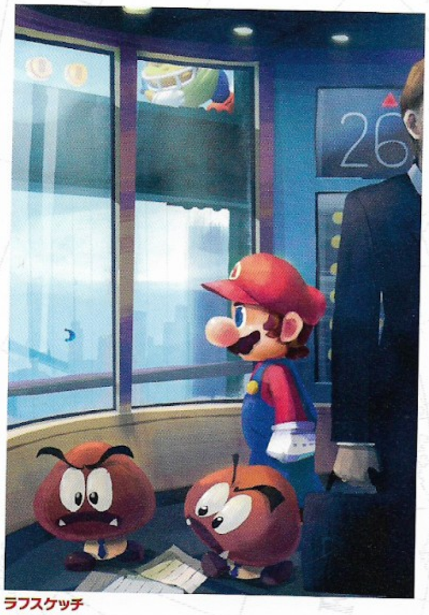
街の外れなど、一部は工事中の場所もある。探索の際は足もとに注意しよう



ラフスケッチ



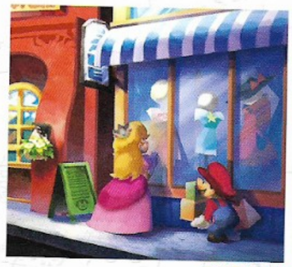
ラフスケッチ



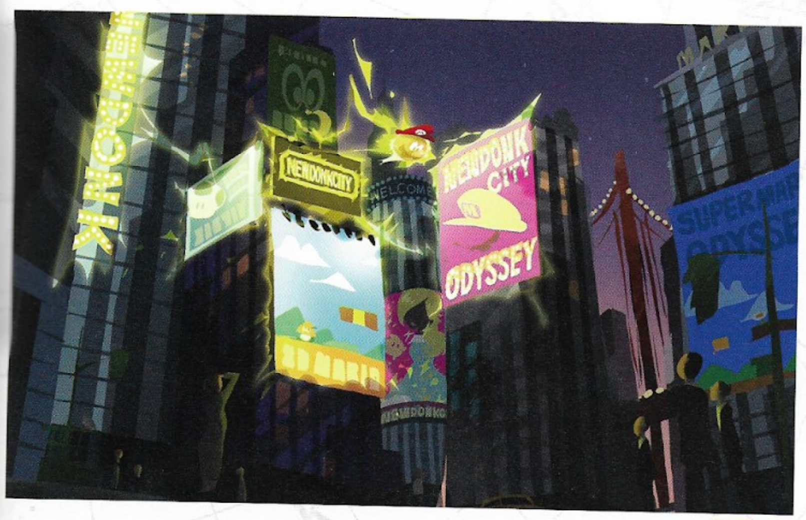
ラフスケッチ



ラフスケッチ



ラフスケッチ



ラフスケッチ

TIPS

クラシックデザインが取り入れられている

マリオ、そして市長を務めるポリーンは、1981年に発売された『ドンキーコング』が初登場作。そのためか、国の至るところで同作のモチーフとなる要素が取り入れられている。モダンとクラシックの融合が、最先端の街に独自の景観を生み出している。



1981年に、初めて登場した際のマリオのイラスト。今と比べるとだいぶ異なるのがわかる



工事現場の赤い鉄骨も、どこか「ドンキーコング」を彷彿とさせる

TIPS

通りの名前はコングファミリー

通りに使われている名前は『スーパードンキーコング』シリーズに登場する、コングファミリーの名前からつけられている。大通りは「クランキー アヴェニュー」、クレイジーキャップがある通りには「ディクシー ストリート」などがある。



市庁舎前ストリートの「ランビ」「ラトリー」。これらはアニマルフレンドの名前



「キャンディズ カフェ」や「ディクシー シアター」など、建物にも名前が使われている

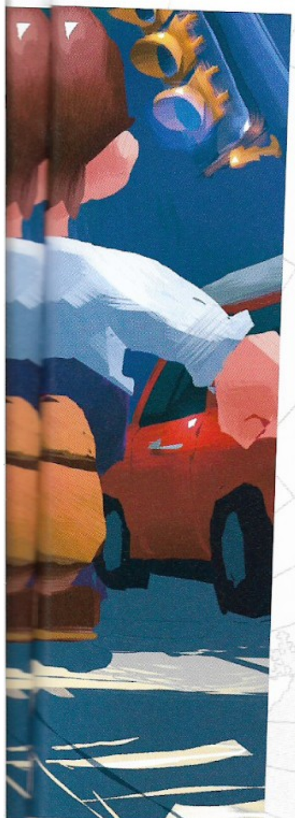


ラフスケッチ



ラフスケッチ







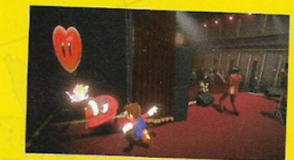
ラフスケッチ



ラフスケッチ

AND MORE
都市に隠れたドットキャラクター

ニュードンク・シティをはじめ、多くの国にはドットネコマリオとドットネコピーチが隠れている。いずれも人目のつかない壁面に描かれており、見つけて帽子を当てると、ドットネコマリオは10コイン、ドットネコピーチからはハートを入手できる。なお、グランドモックとホロビアでは発見されていない。



ニュードンク・シティでは市庁舎ビルの周辺に隠れている。ドットネコピーチはここ



ラビットクレーター、ラストクレーターにはドットロゼッタが。コイン10枚入手できる

AND MORE
草陰から飛び出すドットネコマリオ

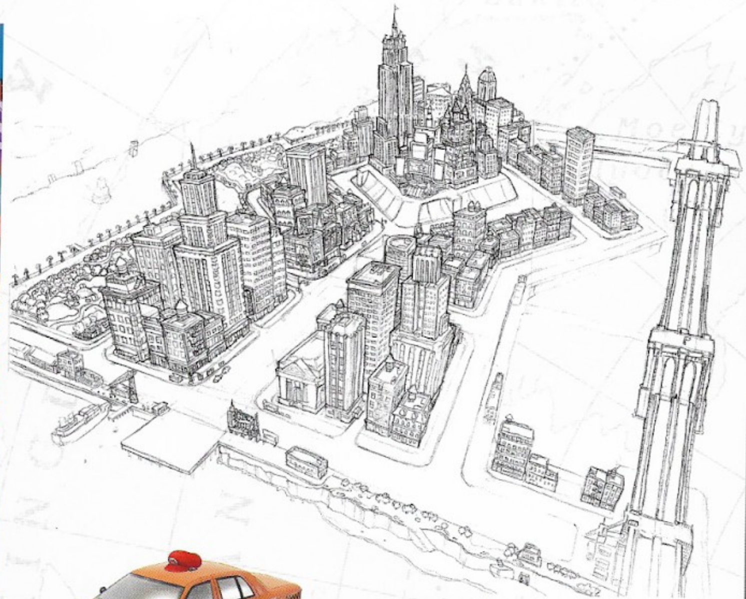
一部の草に入ると、ごくまれにドットネコマリオが飛び出すことがある。ほかにアッチーニャの草むらなどでも見られる、とても貴重な光景だ。



市庁舎前にある草むらを通るとたまに飛び出す、ドットネコマリオ



アッチーニャなど、ほかの国でも見つかることがあるので探してみよう



ラフスケッチ



遠景の橋　デザイン案



ロゴと旗　デザイン案



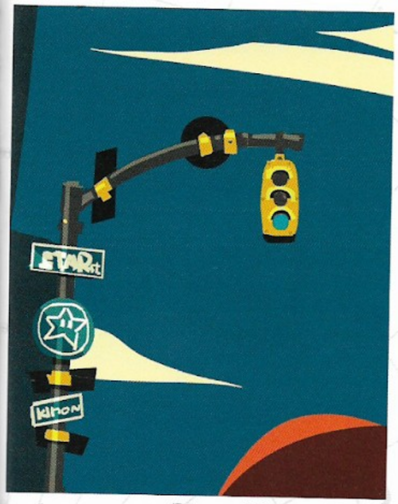


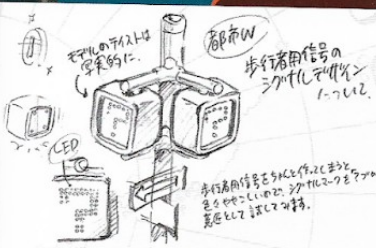
タクシー　デザイン案



街の装飾　デザイン案

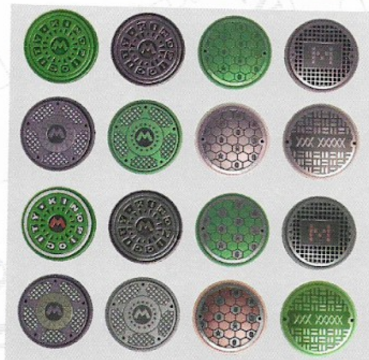




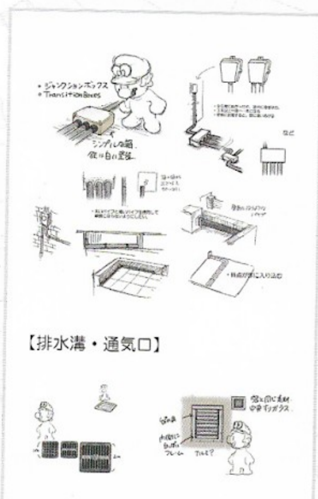


信号機　デザイン案

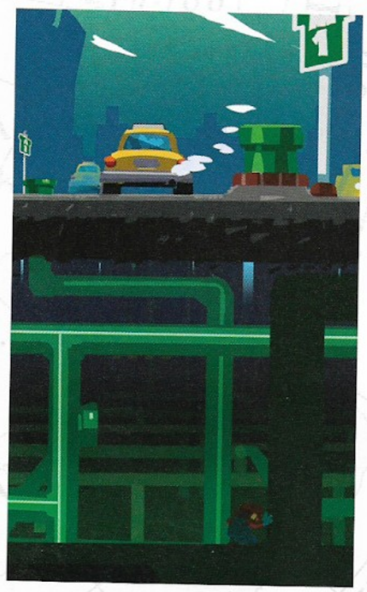




マンホール　デザイン案



街の装飾　デザイン案



TIPS

機動性の高い乗り物 バイク

広いニュードンク・シティを移動するのに便利なのが、スピードがあって小回りが利くバイク。エンジンを回した瞬間に強くなるなど、HD振動で表現された心地よい振動を感じながらビル街を駆け回れる。なお、左右に曲がっているときは片方のJoy-Conだけ振動が強くなっている。



ハンドル操作とアクセル・ジャンプだけの簡単操作で、機動力は高い



ビル屋上には駐輪場が。ニュードンカーが設置したらしいが利用する人は少ないという

TIPS

世界を旅する タクシー

街中で見られるタクシーは地上を走行するだけではなく、帆を張って空を移動する姿も確認できる。こうしたタクシーで世界旅行をする住人もいるようだ。なかにはキャプチャーできる車体もあり、別エリアへとドライブをすることができる。



ニュードンカーを運転手に、世界を巡る砂の旅人。ボルボーノなどを訪れている

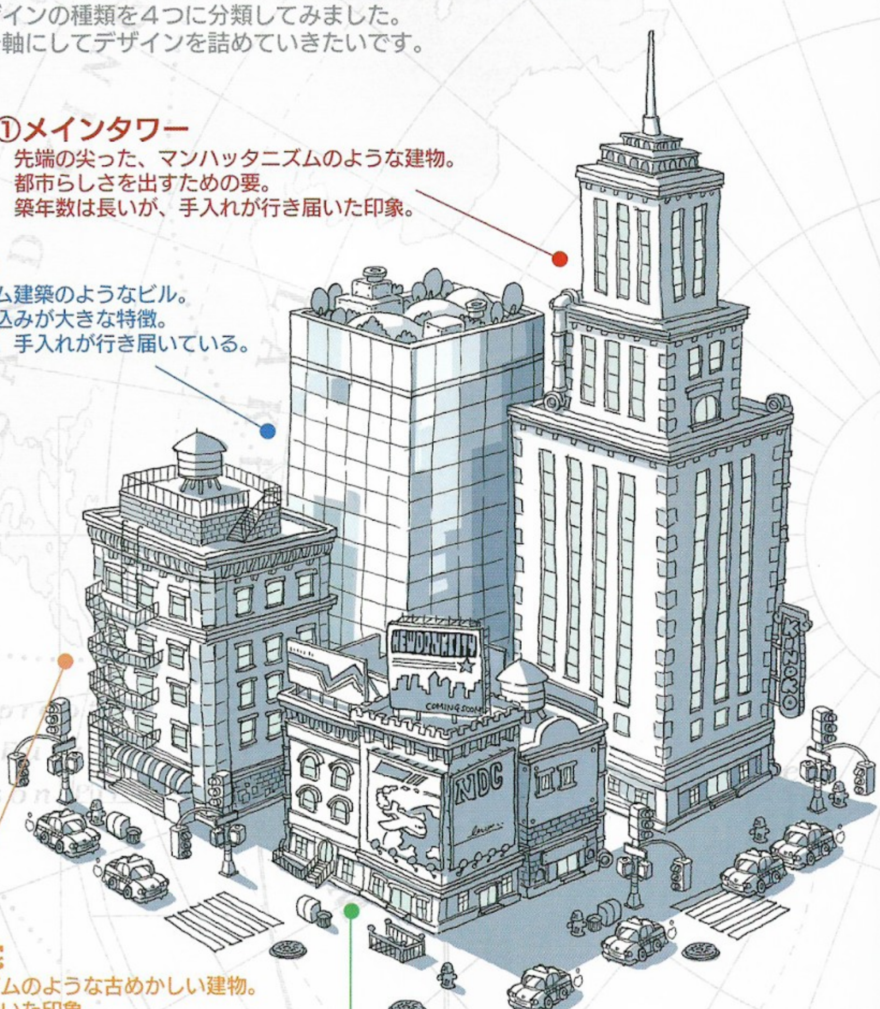


上空を注視すると、帆をつけたタクシーが飛んでいる姿が確認できる

「都市らしさ」と「マリオらしさ」の両立を実現するために必要な
建物のデザインの種類を４つに分類してみました。
この４つを軸にしてデザインを詰めていきたいです。

①メインタワー
先端の尖った、マンハッタニズムのような建物。
都市らしさを出すための要。
築年数は長いが、手入れが行き届いた印象。

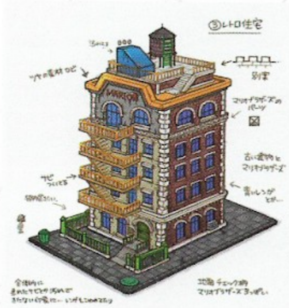
②ミラービル
箱型のモダニズム建築のようなビル。
ガラスへの映り込みが大きな特徴。
築年数は古いが、手入れが行き届いている。



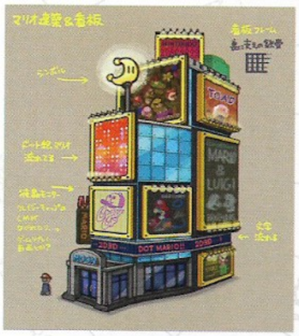
③レトロ住宅
マンハッタニズムのような古めかしい建物。
シックで落ち着いた印象。
築年数が古く、手入れが行き届いていないため、
かなり年季が入っている。

④看板ビル
新築の建物と看板。
色数が多く、派手。電飾も。
新築のように新しい印象。













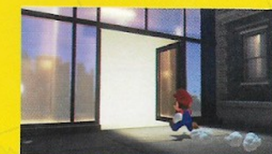




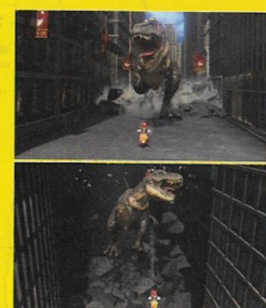
ビル　デザイン案

TIPS
建物の中に広がるさまざまな世界

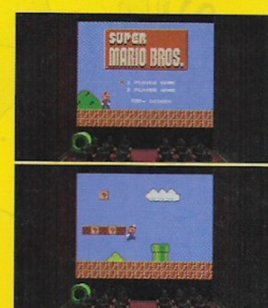
扉が開いている建物はウェルカムの合図。外観からは想像もつかないような世界が広がっている建物もあるので、いろいろ入ってみよう。



開いている扉には積極的に飛び込んでみたい。一風変わった世界が待ち受ける



バイクに乗ってティラノサウルスから逃げる。ハリウッドさながらのスリルが味わえる



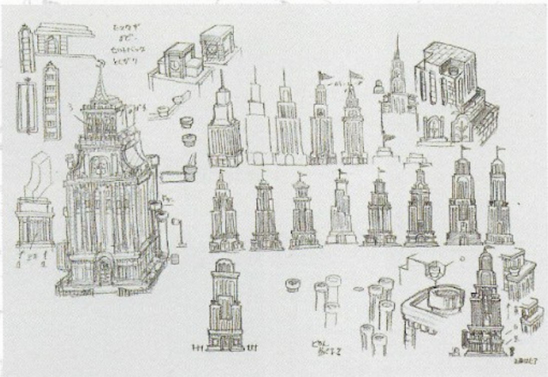
名作が上映されているシアター。見覚えのある2Dエリアを体験できる



なかにはビルダー衣装でないと入れてもらえない建物も存在する

ニュードンク市庁舎

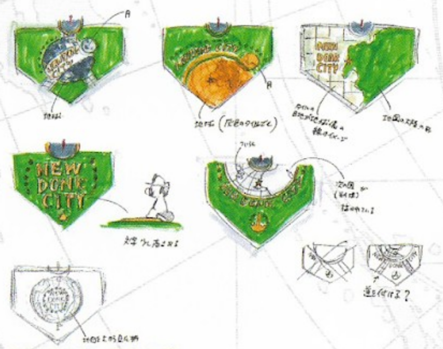
北部にある、もっとも高いビル。上部階層の中は工事中になっている。



デザイン案



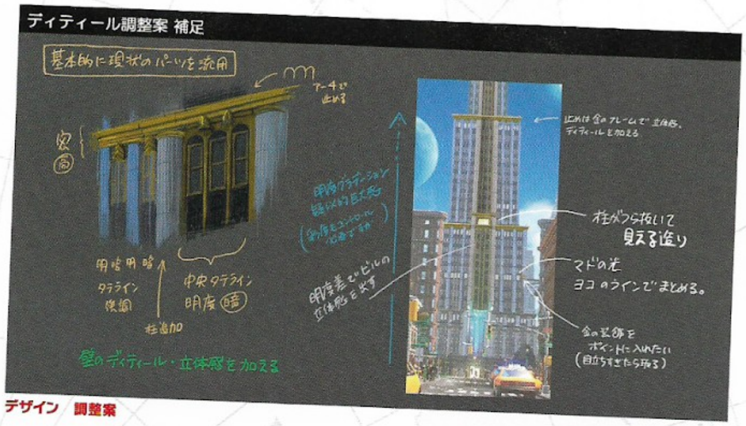
正面入口　デザイン案



市庁舎前広場　デザイン案



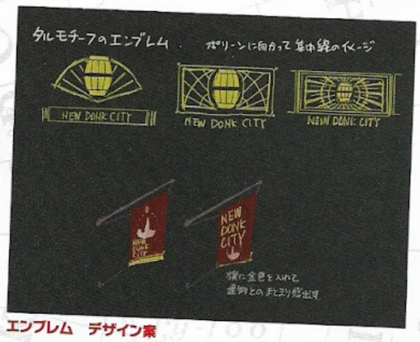
デザイン案



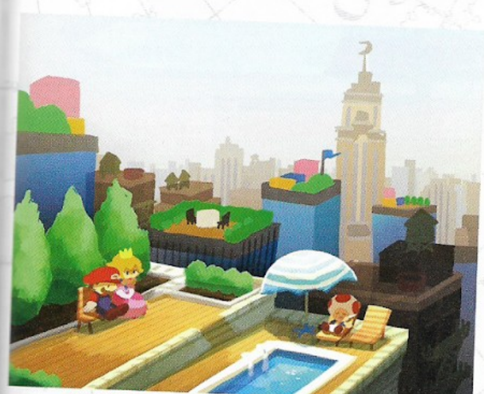
デザイン　調整案



デザイン　調整案



エンブレム　デザイン案



ビルの屋上　ラフスケッチ



ビルの屋上　デザイン案

TIPS
もっとも高いビル ニュードンク市庁舎

中央通りの奥にそびえ立つ高いビルは、この国のシンボルともいえる市庁舎。1階はライブホールとして開放され、ニュードンカーたちの集いの場となっている。観光スポットとしても人気で、上層からは“100万コインの夜景”が一望できる。しかし、上部階層内部はまだ工事中。敵が棲みつき足場も悪い危険地帯となっている。



市庁舎の前では、ポリーン市長が行き交う人を見守っている



上階の内部は工事中。リフトが上下に行き交い、足場も崩れやすくなっている



もっとも高いビルであるため、てっぺんに登れば街を一望できる

TIPS
動かなくなった メカハナチャン

メカハナチャンを倒した後、壊れた頭部がポリーン市長記念公園に置かれている。もう暴れることはないが、内部にはまだ何か残っているかもしれない。



置かれたメカハナチャンの頭部。ニュードンカーも興味深く観察している

カフェ

イスとテーブルが置かれたエリア。ビルの屋上などにある。



ラフスケッチ





テーブル　デザイン案



公園

緑化された憩いのエリア。
ベンチが置かれている。



ラフスケッチ



看板　デザイン案



ラフスケッチ



工事中のモニュメント　デザイン案

TIPS
パソコンに映る月の石

カフェに置かれたパソコンを覗いてみると、月の石が映っている。パワームーンのエネルギーを利用して発展した国だけに、月の石を調査・研究し、更なる発展に繋げようとしているのだろうか。こういったところからニュードンカーたちの生活の一端を知ることができる。



建物の屋上にあるカフェではニュードンカーたちが仕事の商談や談笑をしている



ニュードンカーたちが見ているパソコンには月の石が映っている

TIPS
ニュードンカーの憩う公園

街の中にはいくつかの緑地帯が設けられている。中でも北西にある公園は一番大きく、多くのニュードンカーが集う。なわとびは自由に参加できるので、タイミングを見て飛び込んでみよう。



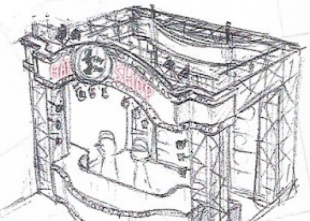
北西にある大きな公園。シナリオクリア後は、アルファベットのオブジェが置かれる



リズム良く跳んでいく「なわとびチャレンジ」。連続して跳ぶほど縄の回転も速くなる

クレイジーキャップ

コインを使って衣装やアイテムを買うことができるショップ。全国展開している。



店内　ラフスケッチ





看板　デザイン案



店員　デザイン案



ロゴ　デザイン



ロゴ　デザイン案





DESIGNER'S NOTE

「クレイジーキャップ」という店名と、都市の国を本店にしていることから、都会的、派手、奇抜をテーマにデザインを進めました。店員の帽子は、いかにクレイジーにするのかを検討した結果、縦にいろいろな帽子を積み重ねたデザインになりました。屋外にいる店員でもすぐに分かる、キャッチーなものになったと思います。

店全体は、通常のコインの黄色とローカルコインの紫とで色分けし、どちらのコインで買える品物を売っているか、一目で分かるように工夫しています。ロゴマークの帽子の目の部分は「CC」になっていて、「クレイジーキャップ」の頭文字から取っています。

【Character Art　廣野 著子】

店員の帽子　デザイン案



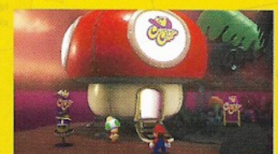
TIPS

世界展開するクレイジーキャップ

衣装やおみやげを買うことができるショップ「クレイジーキャップ」。世界各国に出店しているが、ニュードンク・シティにあるのはその本店。かつて劇場だった場所を改築して作られたため、その面影が店に残っている。



ネオンが輝く店構え。本店だけあって、どの国の店舗よりも大きい



ロス島やハニークレーターなどでは、キノピオ探検隊が運営していることも

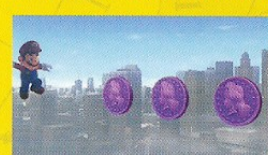
TIPS

お土産の買い物はローカルコインで

各国のクレイジーキャップには、2種類の帽子の店員がいる。黄色の帽子の店員には全国共通の商品が並び、買い物に必要なのはコイン。一方、紫色の帽子の店員にはその国ならではの商品が並び、買い物にはローカルコインが必要となる。



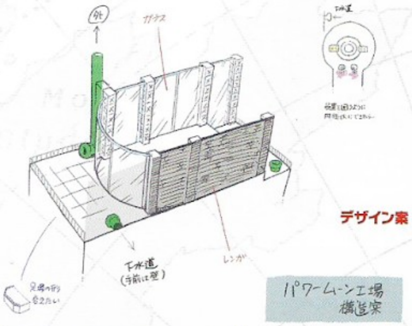
帽子の店員の色によって商品が異なる。紫の帽子の店員の商品はその国でしか買えない



紫の帽子の店員の商品購入に必要なローカルコインは、国によって形も多種多様

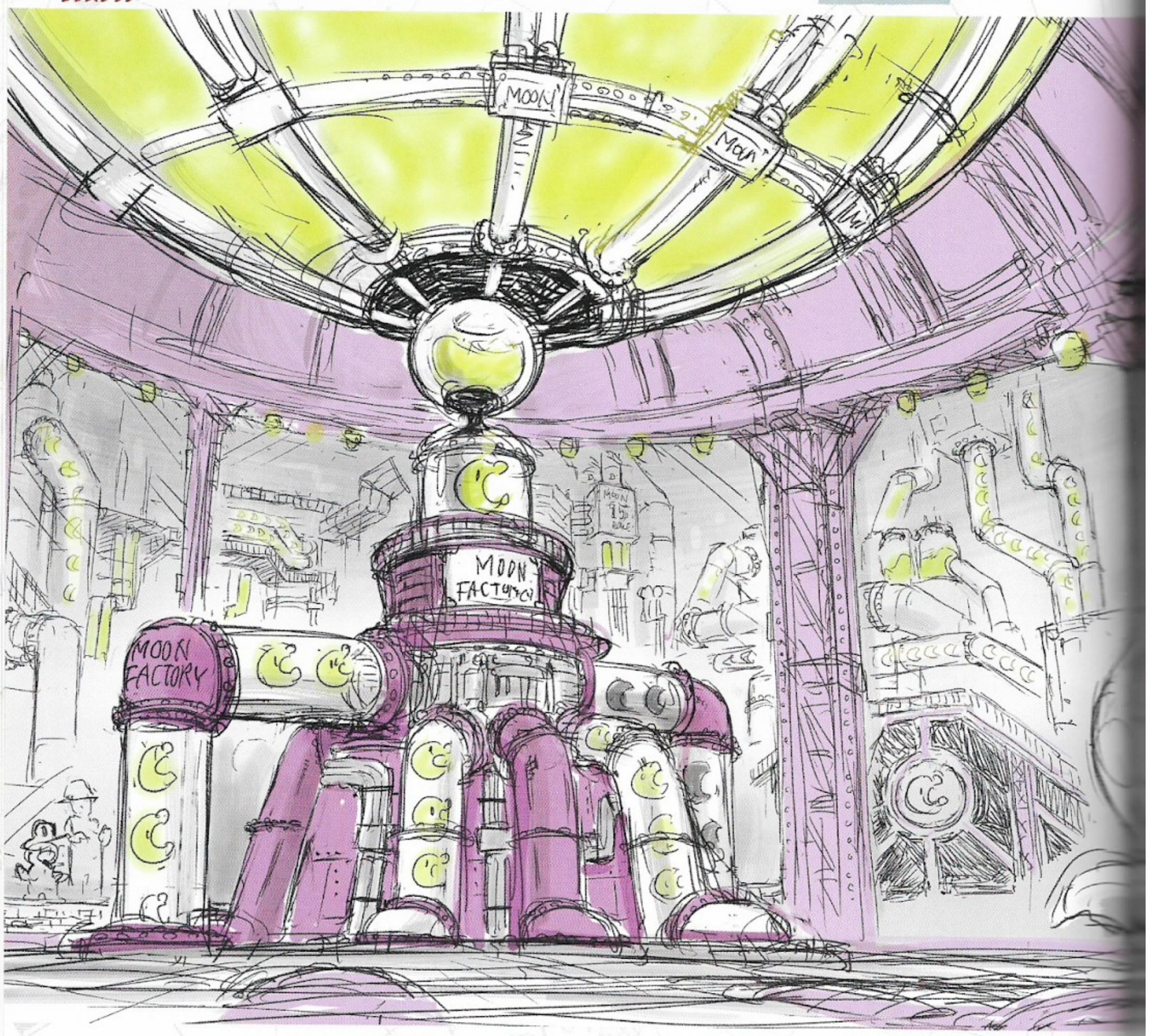
地下の発電所

マンホールから入れる地下。奥には発電所があり、パワームーンからエネルギーを取り入れている。

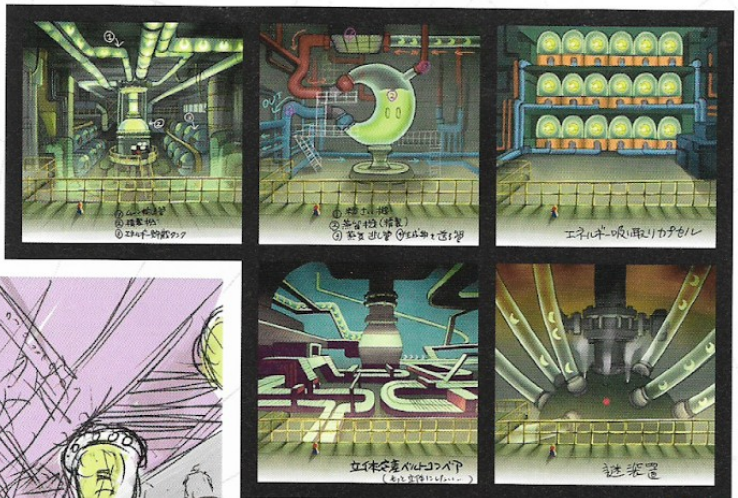


デザイン案

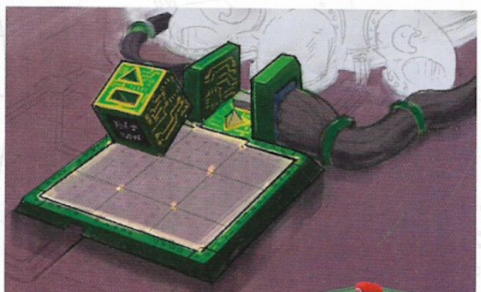
ラフスケッチ







デザイン案



パズルパーツエリア　ラフスケッチ

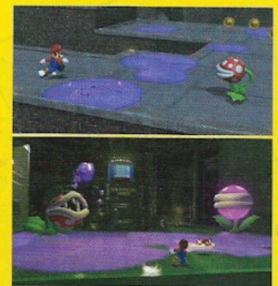


パズルパーツ　デザイン

STORY

カイブツに占拠された地下の発電所

豪雨の夜が明けた後、今度は不定期な国をあげてのイベント「フェスティバル」を開催したいポリーン市長だったが、発電所の様子がおかしいのだという。マリオたちが地下へ潜ってみると、そこはカイブツたちに占拠されていた。マリオたちはでかどくパックンを倒して、ふたたび発電所を稼働させるのだった。



地下は多くのどくパックンで占拠され、辺りも毒で汚れている



でかどくパックンを倒してスイッチを押せば、発電所が再稼働する

TIPS

パワームーンをエネルギーに変換

ニュードンク・シティはパワームーンのエネルギーを利用して発展してきた国。そのために欠かせないのが、ニュードンカーたちが整備するこの発電所。取り込んだパワームーンをエネルギーに変え、今日も賑わいのある街を維持し続けている。



背後にはたくさんのパワームーンが並ぶ。これらを発電所でエネルギーにしている

グラフィティ

街を彩る看板やポスター、落書きなどのデザイン。



看板を設置したビル　ラフスケッチ

各国の看板　デザイン案



フェスティバルポスター　デザイン案







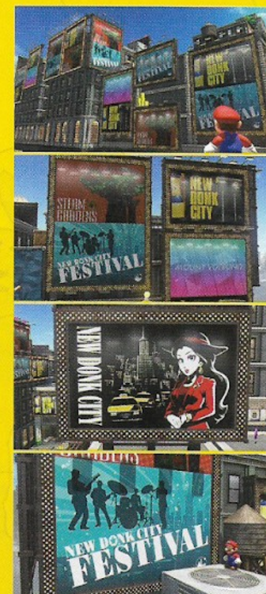




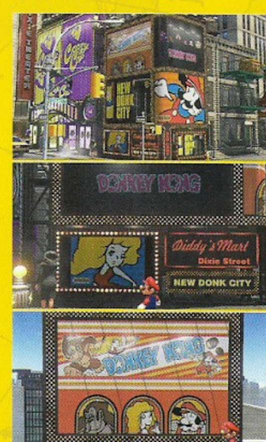


TIPS
街を彩る ポスターや看板

ビルにはフェスティバルや各国のデザインなど、多種多様な看板が設置され、街を賑わせている。

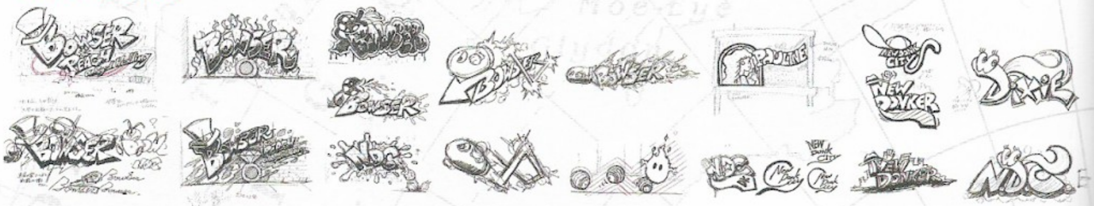


各国をイメージした看板。電飾で飾られたものや絵が切り替わるタイプも



フェスティバルを終えると、『ドンキーコング』のイラストを使った看板も飾られる

壁の落書き　デザイン案



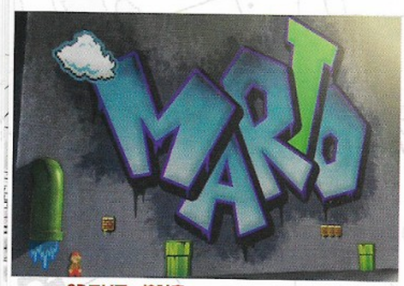












2Dエリア　検討案







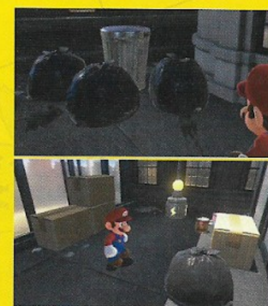




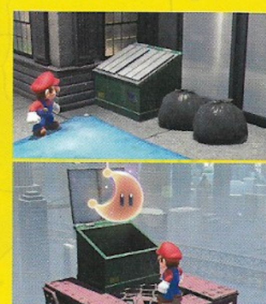
TIPS

栄華した街に潜む影の一面

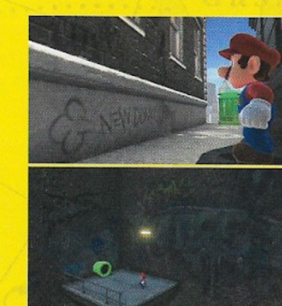
　光あるところには、影もある。一見すると綺麗でオシャレなニュードンク・シティだが、人影の少ない裏路地に入れば、ゴミが散乱し壁にはスプレーで落書きされた汚れた光景を目にする。それらのゴミを片付けてみれば、ゴミの中に思わぬモノが捨てられていることもある。



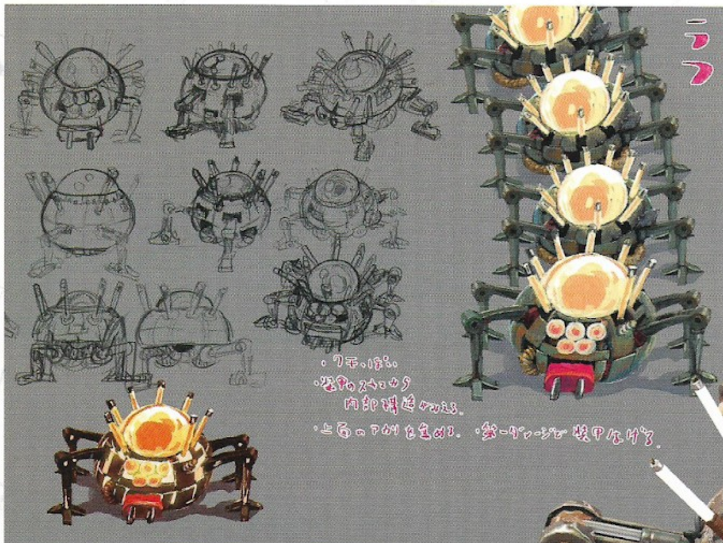
路地裏に入れば、ゴミが散乱している。ネズミが徘徊している様子も



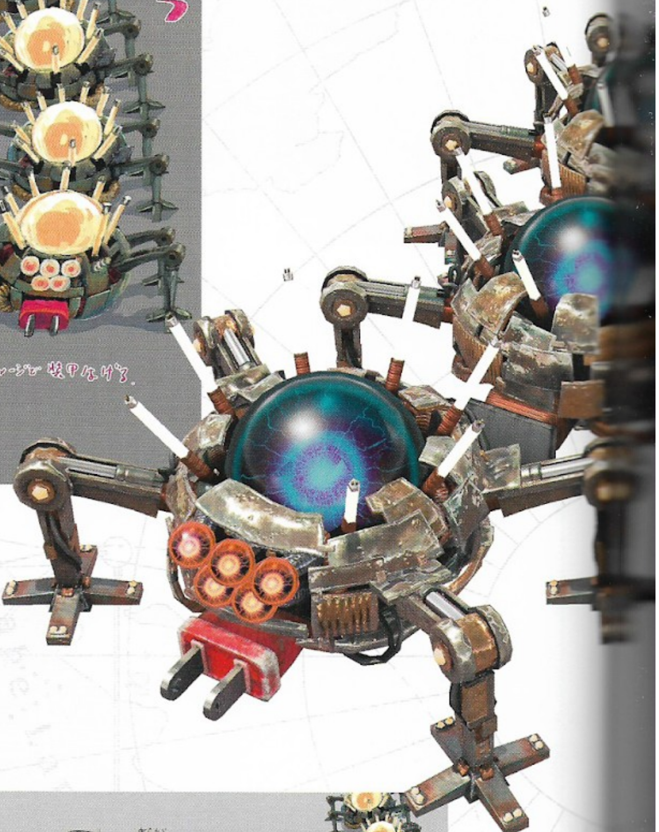
大型のゴミ箱。なかには意外なモノが捨てられていることもあるので開けてみよう



裏路地や地下の通路など、人目のつかないところには落書きも多い

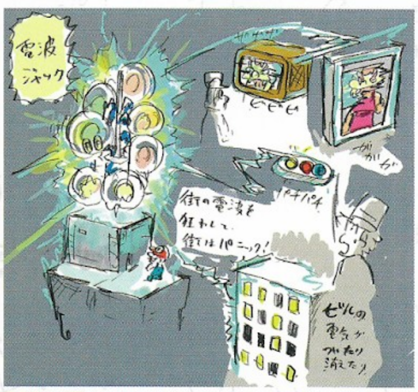


デザイン案

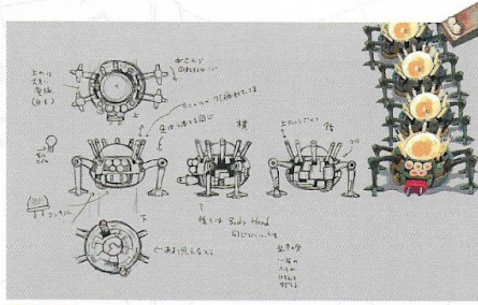


メカハナチャン

市庁舎からエネルギーを吸っていたボス。壁面を這うように移動し、電撃を放ってくる。



ラフスケッチ



デザイン案

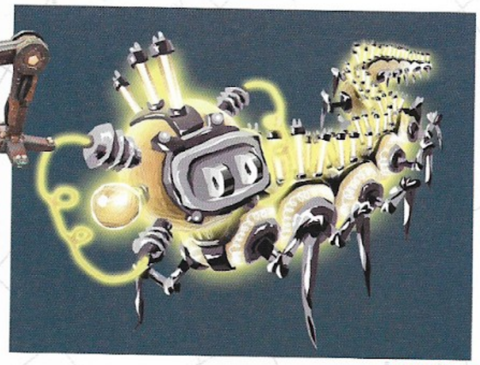
DESIGNER'S NOTE

「都市の国」は、今までのマリオの世界観と大きく異なるものだったので、「メカハナチャン」もそれに合うようにデザインしていきました。街の電気を吸収する設定に合わせて、蛍光灯のような突起物や弱点のランプ、怪しく光る複眼などの「光るもの」をアクセントにして、都市の廃材を寄せ集めたような構成にしています。口のコンセントはチャームポイントです。

弱点の表現は、さまざまな色に変化させることに特にこだわりました。装甲の隙間から見える内部構造も作りこみ、今までのマリオのボスには無かった不気味さも感じる仕上がりとなりました。イモムシのようにビルを這い回る姿から、いつしか「メカハナチャン」と名付けられることになりました。倒された後も、「都市の国」の隅にスクラップとして置かれているのでじっくり見てみてください。

【Character Art　山下 順平】





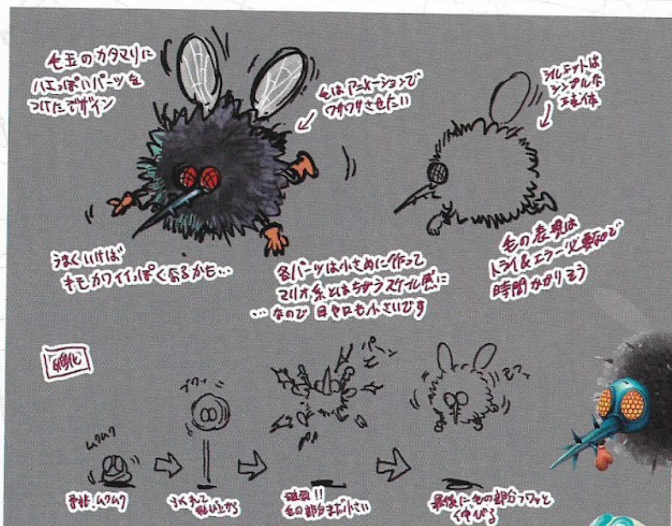
ラフスケッチ

デザイン案



シティハッチン

幼虫の姿で待機し、マリオが近づくと羽根の生えた成虫になり猛スピードで突進してくる。



デザイン



STORY
エネルギーを吸収するメカハナチャン

都市の国に着いてすぐ、豪雨の夜に市庁舎ビルにやって来たマリオたち。そこでは巨大なカイブツ、メカハナチャンがエネルギーを吸収していた。この街を停電にしている原因を排除するべく、キャプチャータンクローで狙い撃つ。



電気を帯びた体を持ち、連なった胴体からエネルギー弾を発射してくる



キャプチャータンクローで胴体の光る球をすべて撃てば動きが停止する

TIPS
すばやく成長するシティハッチン

成虫になると突進して爆発するので厄介。幼虫のときであれば触れるだけで倒せるので、早めに対処しておきたい。



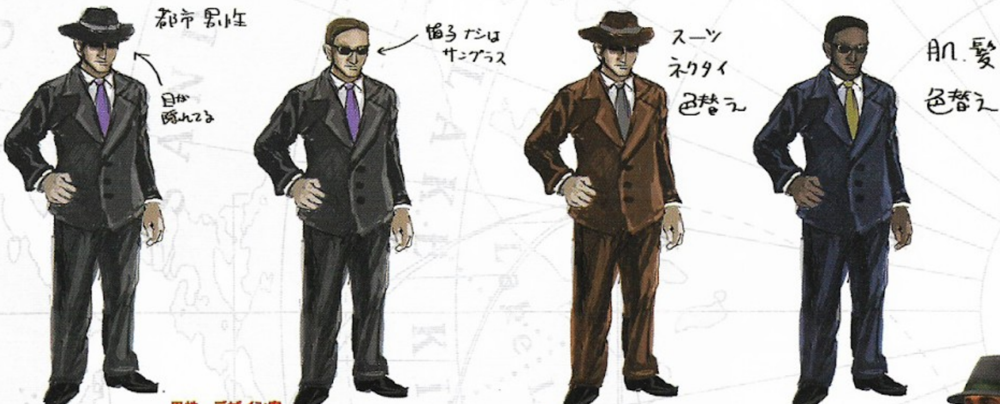
数匹で群れているので、まとめて相手にするのは避けたい。成虫になる前に対処しよう

ニュードンカー

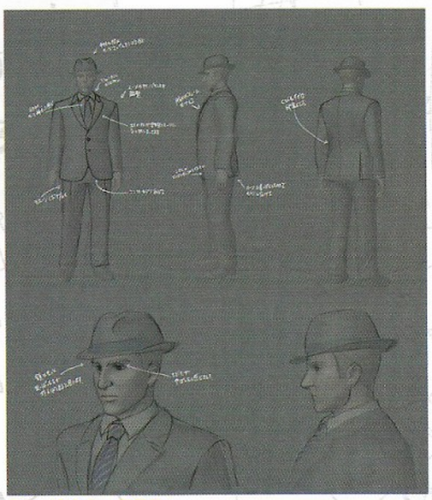
ニュードンク・シティの住人。現実世界の人間に近い姿をしており、男女ともにスーツを着用している。

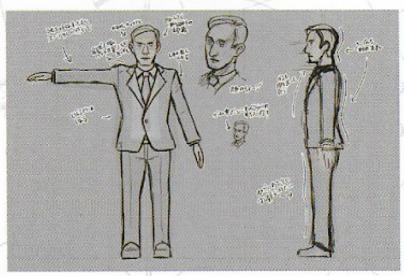


ラフスケッチ



男性　デザイン案


男性　デザイン　調整案




男性　デザイン案



DESIGNER'S NOTE

ニュードンカーとマリオが同じ画面に存在するビジュアルは今作の「驚き」の重要な役割として考えていたので、開発初期から検討を始めていました。デフォルメされたものも含めさまざまな方向性を試みましたが、リアルな頭身にすることで最も驚きを感じさせられると判断し、デザインを進めていきました。最終的に個性を最小限に抑える方針にまとめたことでニュードンク・シティと親和性の高い、群集としての独特な存在感が出せたのではないかと思います。

【Art Director　吉田 陸斗】

街との一体感を出すためにスーツの色は無彩色に絞り、明度でバリエーションを出しました。女性のデザインは、帽子をポリーンとお揃いにすることで上手くまとまったのではと思います。都市の国の作りこみに合わせてニュードンカーも複数回作り直しました。このキャラクターのテイストに良い意味で違和感が出れば出るほど、今作の魅力が上がると思っていたので、粘り強く調整して良かったと思います。頑張って制作してくれた担当デザイナーには頭が上がりません。

【Character Art Lead　村田 翔】

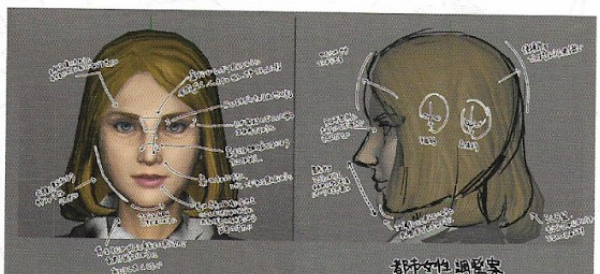


女性　デザイン案





女性　顔デザイン案



女性　顔デザイン　調整案

TIPS

生真面目な性格のニュードンカー

パリッとしたスーツに身を包み、表情を崩すことなく真摯に振る舞うニュードンカー。大都市で暮らす彼らはとても真面目で、尊敬するポリーン市長のために日々国の発展に勤しむ。しかし一方で、ミニカーやフェスティバルを楽しむなど娯楽に興じる一面もある。オンとオフの切り替えが、情報量の多い都市を生き抜く方法なのかもしれない。



街を行き交うニュードンカー。すれ違うときには挨拶をしてくれる



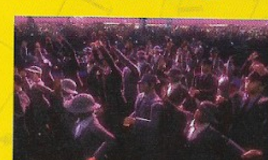
女性ニュードンカーはポリーン市長への憧れから同じような帽子を被っている



生真面目な性格が災いしてか、精神的に疲弊しているニュードンカーの姿も



市長のサポートもニュードンカーの務め。雨のときには濡れないように傘を差し出す



ライブで大盛り上がり。羽目を外すときはしっかりと外すのがニュードンカーの流儀

ニュードンカー
アイデア・イメージスケッチ

ニュードンカーが現在の姿に至るまでの、さまざまなアイデアやイメージ。



























ゲームの進行と共に成長するNPC。



STORY

街角で楽器を奏でるバンドマンに呼びかけ

フェスティバルの開催には、発電所の稼働のほかにも、奏でる演奏家も必要だった。そこで、街の至る所で楽器を演奏しているバンドマンに声をかけることになる。彼らはかつて劇場（現・クレイジーキャップ本店）にいた演奏家たちだ。



街角で演奏するバンドマン。ギャラリーに釣られて、マリオも自然とリズムを刻む



フェスティバルにも欠かせない存在。4人の演奏家が揃うと開催される

TIPS

愛されるスポーツミニカー

ニュードンカーの中には、品位と風格のあるスポーツとしてミニカーを好む者もいる。その腕を認められると、愛好家が集まるヒミツの部屋へと招待され、特別なサーキットでタイムを競える。好タイムを出せば賞品が！



街角でミニカーを遊ぶニュードンカー。ミニカーをヒップドロップで壊してはいけない



サーキットで腕を競う「ミニカーチャレンジ」。好タイムでパワームーンがもらえる



ポリーン

美人で敏腕なニュードンク・シティの市長。フェスティバルのときは赤いドレスを着ている。



ドレス姿　デザイン



スーツ姿　デザイン

TIPS
2つの顔を持つ美人市長

普段は赤いスーツを着用し、市長として国の発展に勤しむポリーン。しかしフェスティバルのときは、赤いドレスに身を包み美声とダンスを披露する、別の側面を見せる。



場面によって異なるポリーンの衣装。しかし赤のイメージカラーは共通している











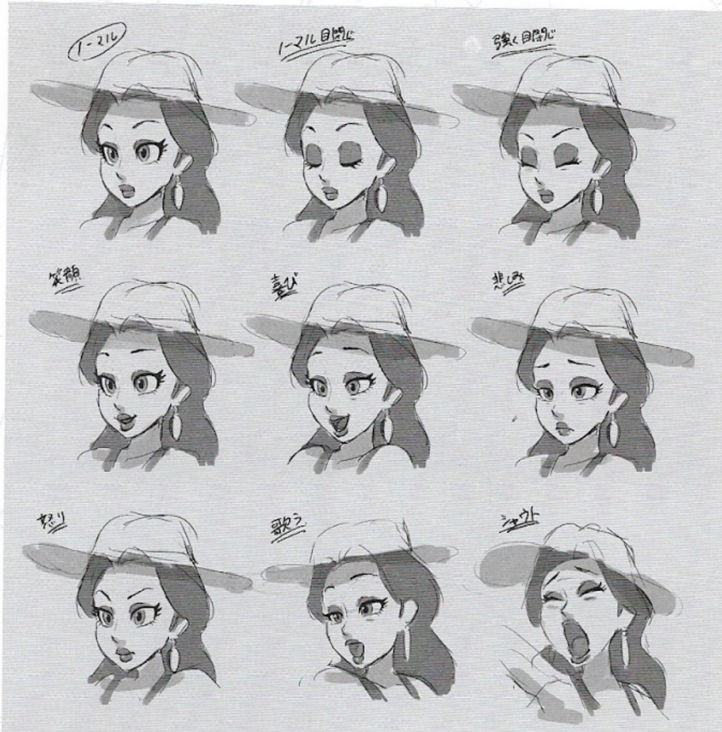
ラフスケッチ







フェスティバル　振り付け案



表情案

DESIGNER'S NOTE

「ポリーン」が「ドンキーコング」に登場した時のデザインは、「マリオ」や「ピーチ」と並んでも違和感の無い頭身でしたが、今作では「都市の国」のニュードンカーたちと「マリオ」の間をつなぐように、どちらと並んでも成立するようなデザインを目指しました。はじめはドレススタイルのみでしたが、市長という設定もあったので、スーツスタイルもデザインすることになりました。フェスティバルの時に初めて本来のドレス姿になることでギャップと驚きが生まれ、昼は市長で夜はボーカリストという二面性が出て、キャラクターの厚みが増したと思います。

他のゲームへの露出はあまり多くなく、知る人ぞ知るキャラクターだったので、今作に合わせたデザインを行う際に、とても気合が入りました。当初はここまでゲームのメインに関わってくるとは思っていなかったのですが、メインキャラクターに負けず存在感のあるキャラクターになったのでとても嬉しかったです。【Character Art Lead　村田 翔】


顔　デザイン

TIPS

クイズから分かるポリーンの性格

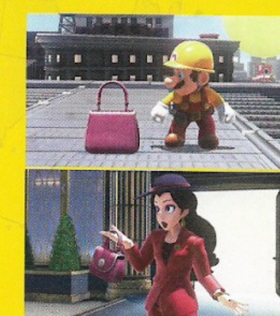
フェスティバルを終えた後にポリーンに話しかけるとクイズを出題され、その回答からポリーンの性格を知ることができる。趣味は散歩、好きな食べ物はケーキ、行きたい国は雲の国、休日は歌の稽古をしているそうだ。機械が苦手という一面もある。


回答からも、街への想いが伝わってくる。気持ちが通じればパワームーンがもらえる

TIPS

ポリーンへのプレゼント

今日が誕生日だと話すポリーン。街にはカバン、帽子、パラソルが落ちているので、キャッピーの提案でプレゼントすることに。ニュードンカーの話によると、ポリーンは昔カバンをなくしたことがあるらしい。


帽子やパラソルにはあまり興味を示さないが、カバンをプレゼントするととても喜ぶ


これらのアイテムは「ドンキーコング」に出てきたポリーンの落とし物と同じ

フェスティバル

ニュードンク・シティの特別なイベント。
街中に用意された2Dエリアを進んでいく。



ラフスケッチ



STORY

伝統のフェスティバル開催!!

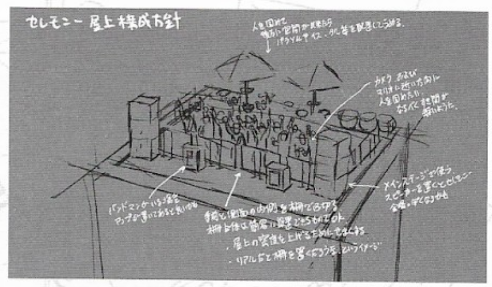
バンドマンを揃え、地下発電所のトラブルを解決したら、いよいよフェスティバルが開催!!　ポリーンの歌声が響くなか、街のあちこちに設置された2Dエリアを進んでいく。

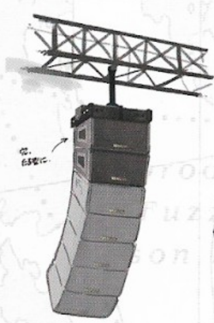


黄昏の空に花火が舞い、より華やかに彩られるニュードンク・シティ



ライブ会場　ラフスケッチ





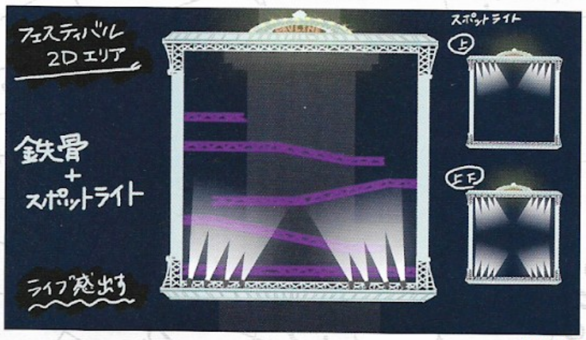


機材　デザイン









2Dエリア

STORY

宿命の戦い ふたたび!

　2Dエリアを進んだ先には、ドット姿のドンキーコングが登場。これはかつてマリオがポリーンを助けるために戦った、宿命ともいえる敵。タルを転がしてくるので避けながら近づき、ドンキーコングの足もとのブロックを叩けば倒せる。



ドット姿でふたたび対決。倒すことができれば、無事ポリーンの元へたどり着ける

TIPS

8-bitの曲で フェスティバル

　クリア後、BGMをリクエストするキノピオのお題を5つクリアする。すると、フェスティバルの8-bitアレンジのBGMをもらえ、フェスティバル開催時に選択可能になる。





DESIGNER'S NOTE

　「フェスティバル」は今作を象徴するイベントの一つとして、ポリーンとニュードンク・シティのイメージを全面に押し出したデザインにしています。ポリーンのメインカラーである赤と『ドンキーコング』のゲーム画面から着想したピンクや水色の配色を用いて、舞台、照明、看板、花火、空に至るまで、すべてを彩っていきました。地形は往年の鉄骨をモチーフにデザインし、懐かしさと新しさが共存する空間を目指しました。

　遊んだすべての人を元気にしたいという志のもと開発チームが一丸となり、曲に合わせて動く照明や看板、ニュードンカーなど、どれもが効果的に働くように何度も調整を繰り返して完成したイベントです。開発現場にも連日ポリーンの歌が鳴り響き、フェスティバルさながらの盛り上がりでした。

【Art Director　吉田 陸斗】

雪の国

パウダーボウル





DESIGNER'S NOTE

到着早々、視界を遮るほどの激しい吹雪に見舞われている「雪の国」。この設定には自然の脅威によって不安な気持ちを浮かび上がらせる狙いがありました。一転して屋内の町では、安心感のあるデザインや愛嬌のあるキャラクターが出迎えることにより、心情のコントラストを強調する構成となっています。物語も中盤を過ぎましたので、目的のパワームーンを取得する順番をプレイヤーにある程度委ねることにして、遊びの選択肢を増やしました。開始地点から下に下に進むシチュエーションも他の国にはない構成です。

目的地のレース会場で行われる跳ねるアクションに特化したレースは、ゲーム全体を通して良いアクセントとして機能しているのではないでしょうか。

【Director　元倉 健太】

WORLD DATA



人口	中規模	通貨	結晶型
面積	深く広い	産業	ケーキ、レース
民族	ボウル人	気温	平均-10℃

氷壁に囲まれた、極寒の雪国。氷雪を掘った地下に集落が作られており、住人のボウル人たちが暮らしている。ボウル人によるレース、バウンドボウルGPは国で絶大な人気を誇る。

パワームーン



全57個

ローカルコイン



全50枚

地図



コンセプトアート

構築する上で考えられた、アイデアやラフスケッチ。雪の世界と街が描かれている。



ラフスケッチ



ラフスケッチ





ラフスケッチ



ラフスケッチ



ラフスケッチ

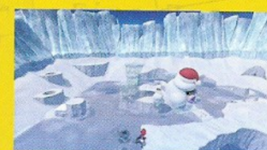
STORY

吹雪が吹き荒れる豪雪地帯

「純白のケーキ」を狙うクッパを追って、パウダーボウルにやって来たマリオたち。しかし初めて降り立った雪の国は猛吹雪。極寒な上に視界が悪く、身動きが取りづらかった。そんななか、高く積まれた雪の下に大きな穴を発見。飛び込んでみるとそこは町になっていた。



視界が悪いなか、目指すは光の柱。冷たい海に落ちないように注意したい



シナリオをクリアすると視界が晴れ、氷と雪の世界があらわになる

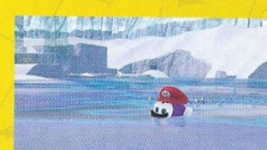
TIPS

命に関わる極寒の海

パウダーボウルの海はあまりに冷たく、長く入っていると命に関わる。うっかり飛び込んでしまった際は早く脱出したい。海中を進む際はプクプク（雪の国）をキャプチャーすれば、極寒の海を泳いでもダメージを受けずにすむ。



極寒の海から上がったマリオ。海の冷たさと気温の寒さで真っ白になってしまう



極寒の海に生息するプクプク（雪の国）は、通常のプクプクとは体の色が異なる

パウダーボウルの町

氷雪を掘って作られた町。ショップやバウンドボウルGPのモニターなどがある。



デザインコンセプト



ラフスケッチ



ディスプレイ　デザイン案



燭台　デザイン案



看板　デザイン案



レース場前広場　ラフスケッチ

DESIGNER'S NOTE

遥か北の極地に存在する「雪の国」。過酷な猛吹雪を抜けた先には、拍子抜けするほど穏やかな空間が広がり、愛らしいボウル人たちが暖かく出迎えます。…このギャップを作ることが雪の国の大きな狙いでした。対比を表現するために、屋外の雪原はリアルな雪と氷のディティールを再現し、屋内の町はデフォルメした丸みのある雪と温かみのある建物を創造しています。一つの国を二つのテイストで表現するという変則的な方法でしたが、不思議と良い緩急を生んだのも、今作のデザインコンセプトの懐の広さなのかもしれません。

【Art Director　吉田 陸斗】

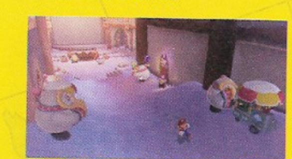
「パウダーボウル」の町は、「雪」と「ヨーロッパ建築」を組み合わせたデザインです。屋外が寒々しい色合いのため、屋内は暖色でまとめました。ハーフティンバーの構造を取り入れ、かわいさと建物の説得力を兼ねた表現にしました。木材を思い切って雪に埋めてしまうことで、面白みのあるデザインになったと思います。また、全体的に曲線を取り入れ、柔らかい雰囲気を作りました。梁は丸太をそのまま使い、自然な歪みを利用しました。木目はデフォルメし、北欧のテキスタイル調の雰囲気を取り入れています。観客席は大胆に雪を固めて作り、ボウル人たちが座れるようにしました。

【Field / Concept Art　井上 麻美】

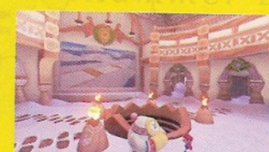
TIPS

雪の中に作られた町

大穴を通るとたどり着く、パウダーボウルの町。ここは氷雪をくり抜いて作られており、ボウル人たちが暮らしている。木造の内装にランプで明かりが灯され、寒い外界とは変わって暖かみの感じられる町並みとなっている。



町にはボウル人たちが暮らしている。外と異なり、中は賑やかな雰囲気だ



木造りでできた町並みと温厚なボウル人に接することで、心も温まるだろう

STORY

4つの部屋に4つの関門

ボウル人の間で流行っているバウンドボウルGP。しかし、レース場へ行ける広場の扉がクッパのイタズラによって塞がれてしまっていた。扉を開くには、広場から続く4つの部屋で、ツララ、突風、氷壁、雪山の4つの関門を突破しなければならない。



4つの部屋のひとつ、突風の関門。最後にはブルーダルズのランゴが待ち受ける



関門を突破すれば、パワームーンの力でクッパの扉が解放される

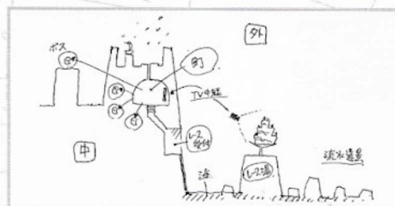
バウンドボウルGP
サーキット

ボウル人によるレース。特設のサーキットで行われ、跳ねて転がってゴールを目指す。

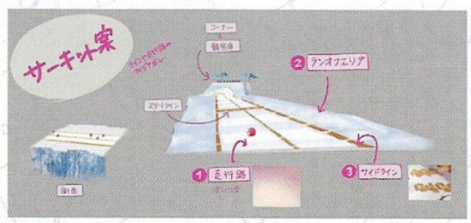




ケーキの台座　デザイン案



町とサーキットの位置関係　スケッチ



サーキット　デザイン案

DESIGNER'S NOTE

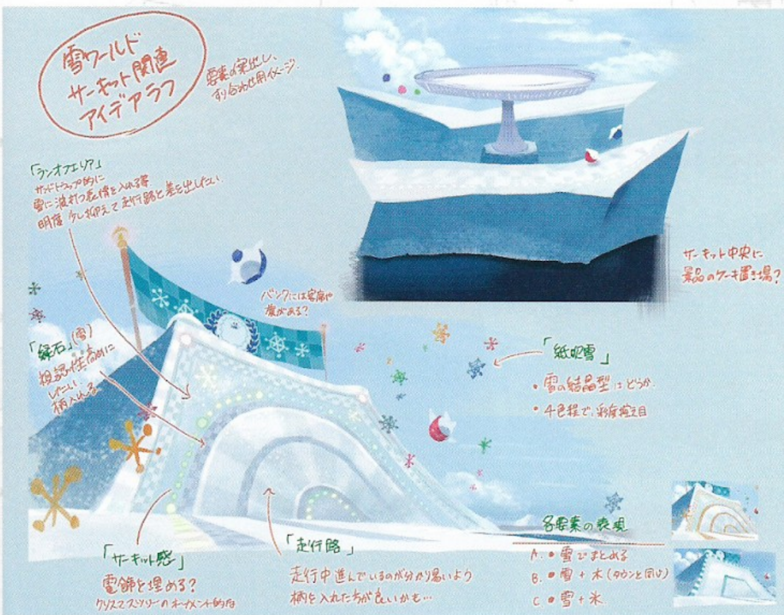
「バウンドボウルGP」のサーキットは、大自然の中でレースをするというコンセプトです。巨大な氷河をベースに、自然地形のシルエットと遊びに関わる形状が両立できるデザインを探りました。コーナーは唐突に起き上がる形状のため、自然に馴染ませることができるか心配でしたが、氷河のブロックを大胆に組み込むことで違和感のないデザインになりました。同じ要領で観客席を階段状の氷河にしていますが、これはケーキの段差をイメージしたものです。レース場をデザインする上で一番配慮したことは、一目で道の役割を伝えることでした。

雰囲気を損なわないよう、できるだけ人工物に頼らない表現を探り、雪の表情で役割が判断できるデザインにしました。走行路はなめらかな質感、アウトコースは凸凹がありスピードが落ちそう、といった具合です。演出として取り入れた紙ふぶきの形状を雪の結晶にすることで、降雪のイメージに繋げました。カラフルにすることで白銀の世界のアクセントとなったと思います。

【Field / Concept Art　井上 麻美】



ラフスケッチ



ラフスケッチ

STORY

ボウル人になって レースに参加!

パウンドボウルGPはボウル人の体型を活かしたレース。体の小さいマリオは出場できないので、出場を怖がるボウル人をキャプチャーして参加することに。レースの賞品だった「純白のケーキ」はクッパたちに盗まれてしまったため、代わりにグランドムーンが授与された。



控え室で怯えるボウル人レーサー。キャプチャーし、代わりにレースに参加する



パウンドボウルGPは跳ねて転がってライバルより速くゴールを目指す

TIPS

難易度の異なる 2種類のサーキット

パウンドボウルGPのサーキットには、通常のスノーライン・サーキットと、選ばれし者しか参加できない上級者用のアイスバーン・サーキットの2種類がある。それぞれ受付の場所も異なる。



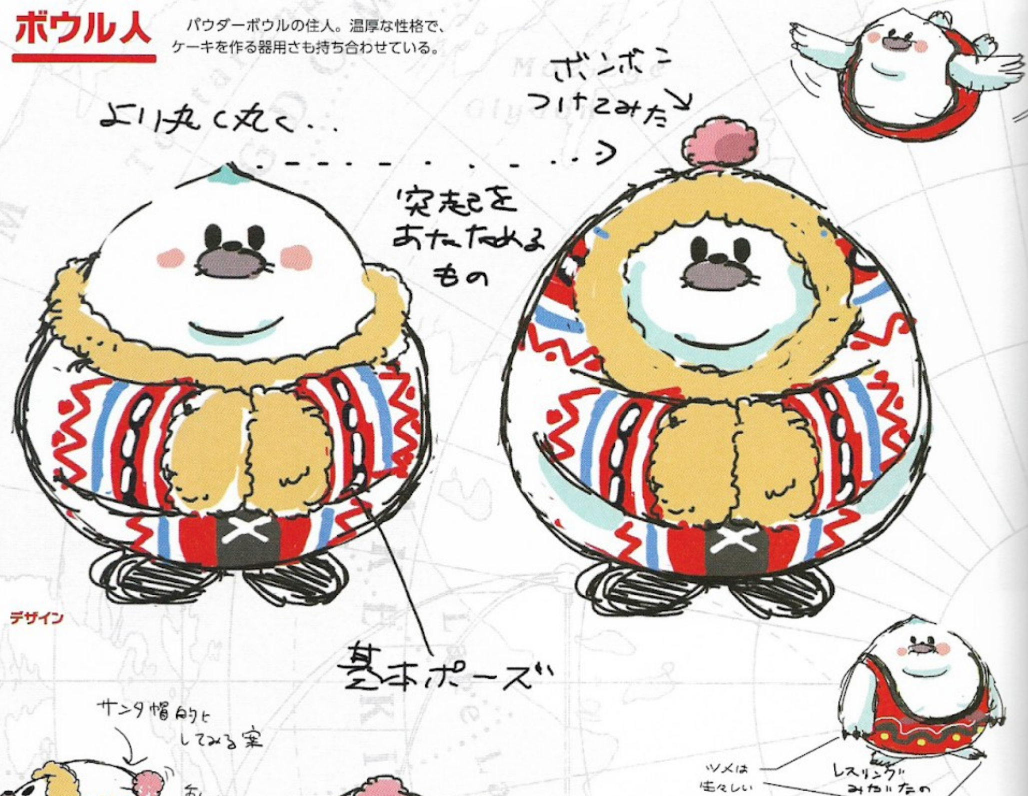
入門向けのスノーライン・サーキット。パウダーボウルの町の地下から行ける



カーブと傾斜が多いアイスバーン・サーキット。バウンドの方向が難しい

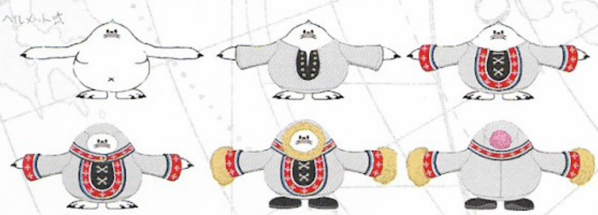
ボウル人

パウダーボウルの住人。温厚な性格で、ケーキを作る器用さも持ち合わせている。



デザイン





服の構造　スケッチ





デザイン案



TIPS

温厚な性格をしたボウル人

丸い体に厚い服を着込んだ雪の国の住人。氷雪を掘った中に町を作り、寒さをしのいで暮らしている。温厚な性格をしているが器用さも持ち合わせており、ボウル人の作ったケーキはウェディングケーキとして人気が高い。



ふかふかの衣装に身を包む、おっとり系のボウル人。話せば心も温かくなる

TIPS

丸い体を活かしたレースが趣味

バウンドボウルGPはボウル人の丸い体型を活かしたレース。激しく体をぶつけ合いレースを行うボウル人の姿は見る者を熱くさせ、国内外から数多くの観戦者が集っている。そのレース性から、少し気性が荒いレーサーもいるようだ。



ボウル人レーサーは通常のボウル人と服装が異なり、少し薄着



レース観戦も趣味。モニターの前では多くのボウル人がレースの展開を見守っている



レースは8人で行われる。コーナーでのバウンドが勝利のカギを握るという

ボウル人　長老

ボウル人の長老。最高のウェディングケーキ「純白のケーキ」を唯一作ることができる。







ボウル人長老　デザイン





ボウル人長老　デザイン案

DESIGNER'S NOTE

「ボウル人」は雪の国の住民であると同時に、「バウンドボウルGP」のプレイヤーでもあるので、体が丸い、もしくはレース時に丸くなるという機能が必要でした。試作の時点でアザラシが仮のモデルとして実装されていたので、そのイメージをさらに発展させることにしました。スムーズに転がったり弾んだりできるように、とにかく丸くすることを意識していて、レースをしない時も、両手を前に隠すポーズで球体に近づけています。

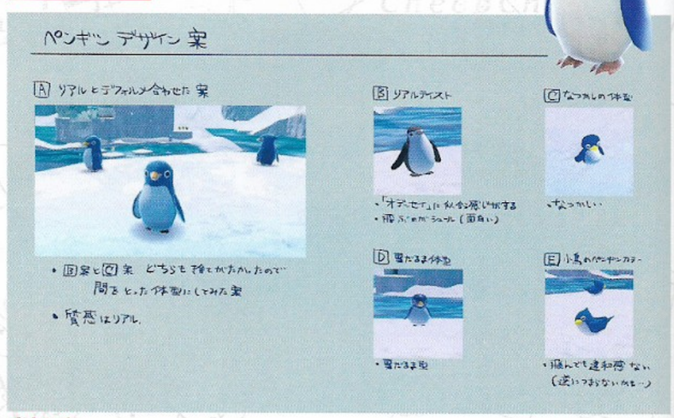
国としては北欧のイメージがあったのですが、他にもロシアやイヌイットなど、複数のイメージを取り入れています。「長老」はとにかく巨大で偉い人というイメージを出しています。実は、バウンドボウルGPの伝説のチャンピオンです。語尾に「すの〜」がついていますが、「SNOW」が語源になっています。

【Character Art　廣野 著子】

ペンギン

パウダーボウルに生息する鳥。見た目はペンギンだが、近づくと飛び去ってしまう。





デザイン案



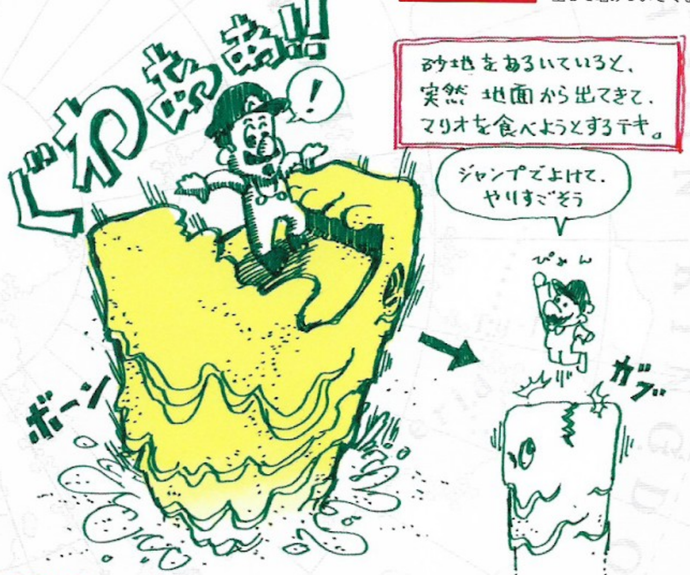
ラフスケッチ

ビューゴー

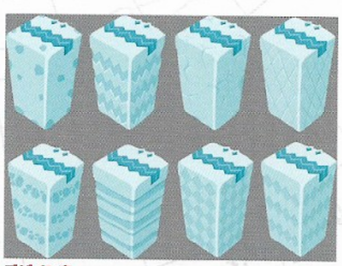
強風を吹いて吹き飛ばす。キャプチャーすれば宙を移動し、風を吹ける。

ガブゾー

地面の中を移動しながら近づき、足下から顔を出して噛みついてくる。



ラフスケッチ



デザイン案



TIPS
レースを仕切る ボウル人長老

立派なヒゲをたくわえたボウル人はボウル人たちの長老。揺れるイスに腰を据え、サングラスの下から若きボウル人たちのレースを見守っている。語尾に「すの〜」をつけるのが特徴。



バウンドボウルGPのしきり役。レースに参加する際は長老に参戦表明を!!

TIPS
雪の中から獲物を狙う ガブゾー

ガブゾーは獲物の位置まで氷の中を移動し、せり上がって噛み砕く習性がある。近づいてくるガブゾーの影が見えているので、噛みつきをジャンプで避けて足場に利用してしまおう。



ポルボーノにいるガブゾーは塩の中に潜む。体の色も少し異なっている

AND MORE
隠れたコインの 見つけ方

一見何もなさそうな場所にも、コインやブロックが隠されている場合がある。近くでヒップドロップをするなど、アクションを起こせばうっすらと見えるので、怪しい場所で試してみよう。



ヒップドロップでうっすらと見えるコイン。一度触れれば実体化される


海の国
シュワシュワーナ



DESIGNER'S NOTE

「海の国」は旅の優雅さや広々とした世界を表現する上で、欠かせない国として存在しています。そのシチュエーションを活かすために「グランドムーン」を取得するまでの大半の時間を、水面より上の遊びで構成しました。また、この国も「雪の国」同様に目的の「パワームーン」を取得する順番はプレイヤーの判断に任せて、探索しながら遊ぶことを促しています。探索中に迷わないように、巨大な崖や中央にそびえる「グラスタワー」など、ランドマークを明確にしたレベルデザインを心がけています。高速移動と攻撃を兼ね備えたキャラクター「ホースイ」のキャプチャーアクションや、広い地形を使った「ホーダン伯爵」との戦いも今作ならではの魅力となっています。

【Director　元倉 健太】

WORLD DATA



人口	中規模	通貨	シェル型
面積	広い	産業	炭酸水、リゾート
民族	シュワーナ人	気温	平均31℃

青い空の下、炭酸水の海が広がるリゾートアイランド。広い海に小島が点在し、さまざまな名所が用意されている。なかでもグラスタワーは一見の価値あり。

パワームーン



全73個

ローカルコイン



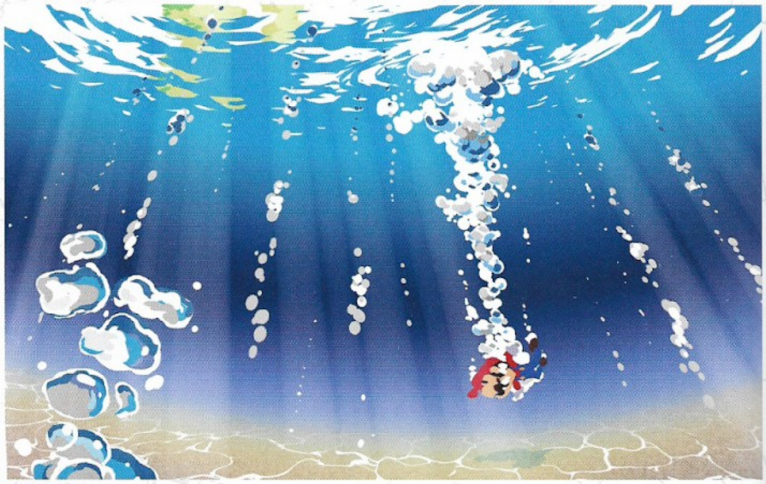
全100枚

地図



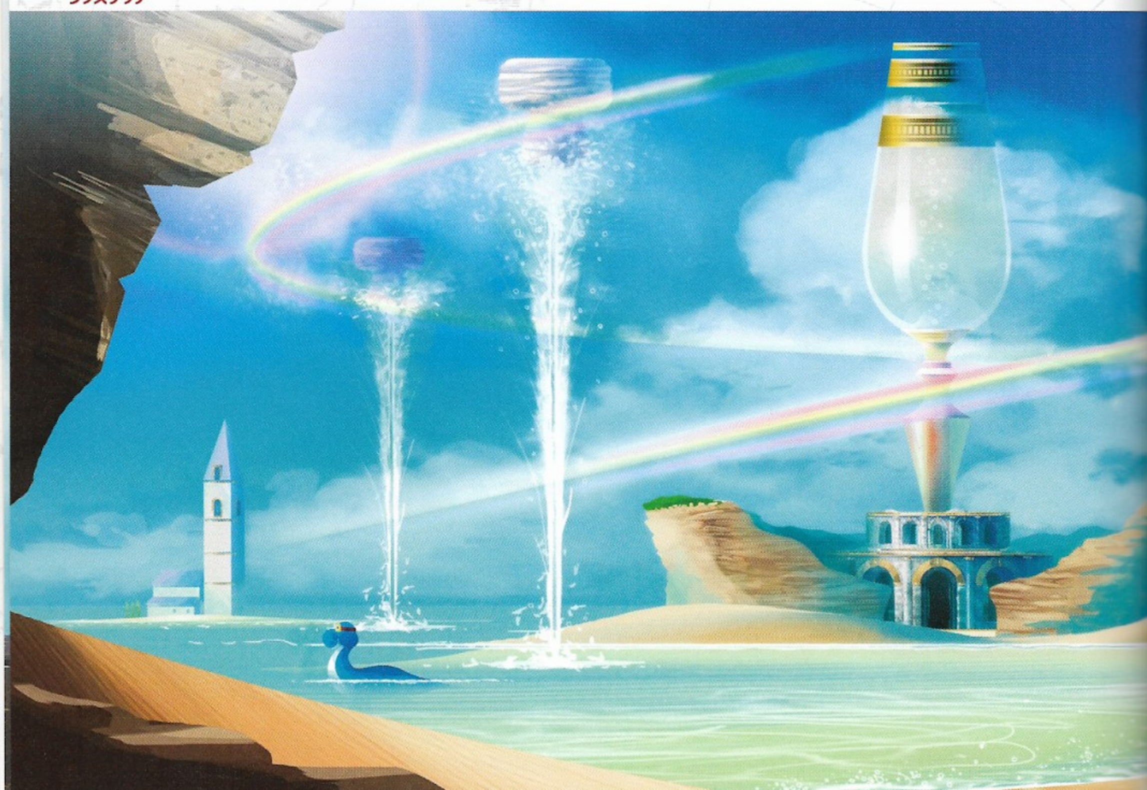
コンセプトアート

世界を構成する上で考えられた、アイデアやラフスケッチ。グラスタワーを中心に描かれている。



ラフスケッチ

ラフスケッチ





ラフスケッチ



STORY

青い空と海のリゾートアイランド

「誓いの水」を狙うクッパを追って、マリオたちがやって来たのは、青い空の下、美しい海が広がる常夏の国。ゆったりとした時間に極上な一時が楽しめるという。しかし、そんな景観を壊すかのようにカイブツがリゾートアイランドを支配していた。各地のコルク栓を抜いてグラスタワーを取り戻そう。



海上の小島にさまざまな建物がある。視界も開けており、泳いでアクセスがしやすい



建物やパラソルの細部にはラグジュアリーなデザインが施され、大人の雰囲気が漂う



マリオが訪れた時はトラブルが発生中。カイブツをやっつけて綺麗な海を取り戻そう

TIPS

シュワッと弾ける炭酸水の海

シュワシュワーナの特徴は、何といっても炭酸水でできた海にある。海に飛び込むとシュワーっと広がるスパークリングの音、そして手に伝わる気泡が弾ける細かい振動は、この国でしか体験できない。思う存分飛び込んでほしい。



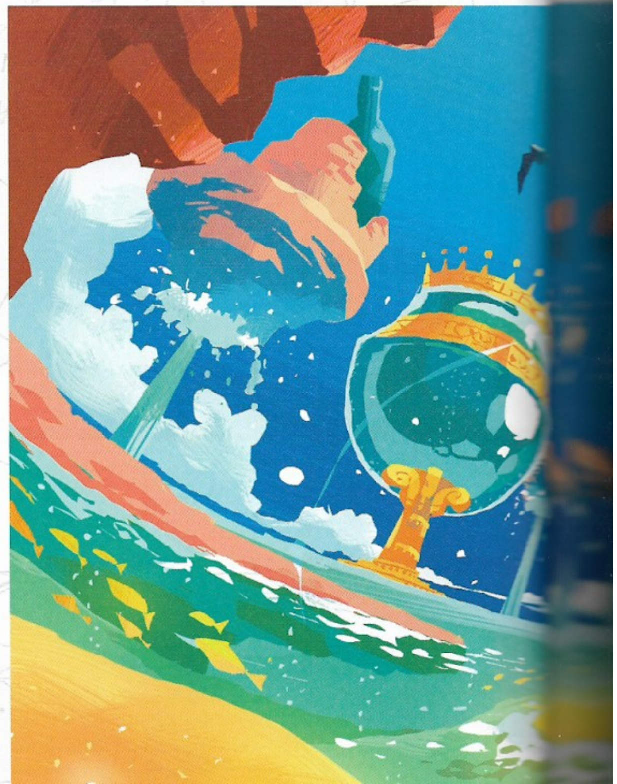
海に飛び込めばシュワっと広がる音とともに、心地よい振動が手に伝わってくる



ラフスケッチ



ラフスケッチ



ラフスケッチ



ラフスケッチ

DESIGNER'S NOTE

大人っぽく落ち着いたリゾート地のイメージで、「ラグジュアリー」をテーマに、フランスなどから着想を得てデザインを進めました。砂浜や建築の装飾など、随所に品のある金色をあしらい、「シュワーナ人」などのキャラクターは貴族のようなイメージで、金色を差し色にデザインをまとめています。「開放的な青く広がる海」という定番の印象は大切にしつつ変化を付けていきました。

海水は「誓いの水」から連想して、「炭酸水」という設定にしました。常に泡立つ清涼感のある印象と、マリオの泳ぐアクションに合わせてインタラクティブに発生する泡は、ゲーム体験を豊かなものに変化させていると思います。「シュワシュワーナ」という地名もここから取られたものです。

【Art Director　吉田 陸斗】



TIPS
天然温泉が湧く温泉島

北東にある小島には火山活動からできたという温泉があり、天然の露天風呂となっている。周囲の海を一望でき、泳ぎ疲れた体をのんびりと癒すのに最適なスポット。効能も数知れず、観光客に絶大な人気を誇っているという。



天然温泉の湧く小島。人気のスポットで、各国からの観光客も集っている

TIPS
巨大貝殻の転がるゴロゴロ谷

南西の崖には峡谷が広がっている。中は急斜面になっており、坂の上からは巨大な貝殻が次々と転がってくる危険地帯。しかし、その先には絶景スポットが待ち受けているので、危険を冒してでも登ってみる価値がある。



登った先は絶景ポイント。苦労して登った分、頂上から見える景色は格別だ



ラフスケッチ









サンゴ　デザイン案



ムーンケージ デザイン案

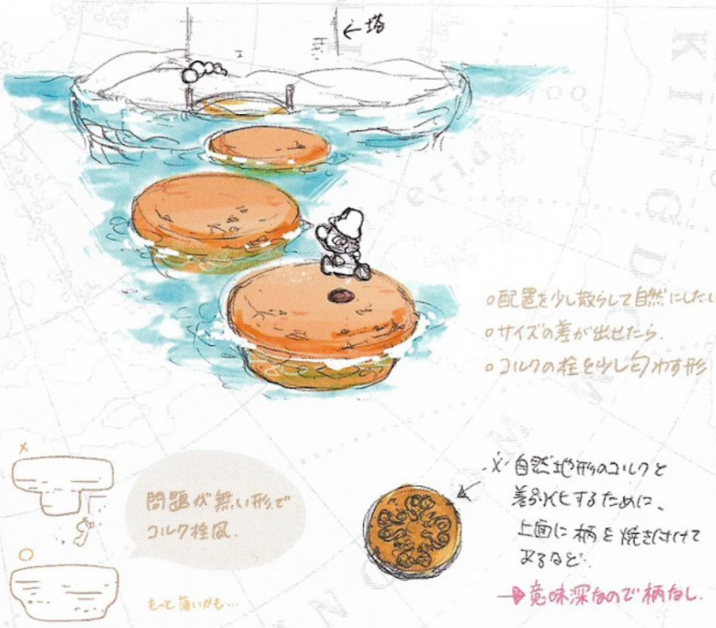


柱　デザイン案





ラフスケッチ

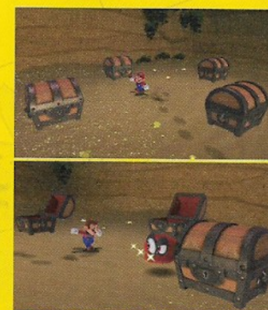


コルクの浮島　デザイン案

TIPS

入り江に置かれた宝箱のナゾ

入り江にある洞窟の奥には、宝箱が4つ置かれている。単体で置かれている宝箱とは異なり、ナゾがかけられている不思議な宝箱なので開けようとするとカイブツの餌食となってしまう。ちなみに、このナゾを解かないと開かない宝箱群はピーチ城にもある。

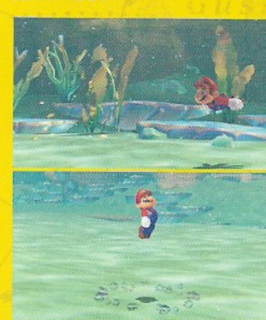


4つの宝箱を開ける順番が重要。間違えると宝箱が消え、カイブツが現れる

AND MORE

海中散策のための便利な泳ぎ方

美しい海中を堪能するためには、泳ぎのテクニックが重要になってくる。水中ヒップドロップ（ZLまたはZR）をした直後に泳ぐ（BまたはAボタン）と、少し加速することができ、水中ヒップドロップで海底に尻もちをした直後に泳げば急上昇できる。海中散策の役に立つので覚えておこう。



華麗な泳ぎをマスターすれば、海中をより楽しめる。見惚れて息継ぎを忘れないように



コルク栓　デザイン案



グラスタワー

中央にそびえ立つ、巨大なグラス。4本の噴水によって「誓いの水」が作られる。

シナリオ進行時　ラフスケッチ



台座　ラフスケッチ



シナリオクリア時　ラフスケッチ

DESIGNER'S NOTE

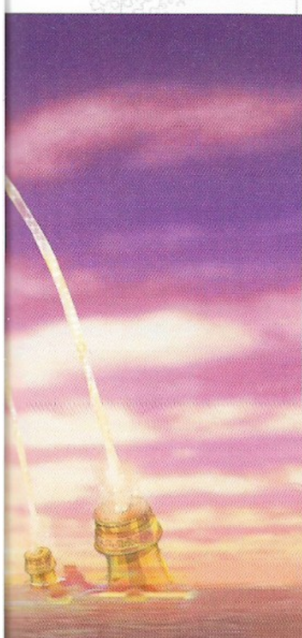
「グラスタワー」は、景観に美しく映えるシルエットを意識してデザインをしました。高級感を出すために、アールヌーボー調のレリーフを取り入れています。灯台は「グラスタワー」とペアになるデザインです。お互いのフォルムが似てしまうため、装飾の割合を変えて差別化しています。また、遠近の見栄えも考慮してデザインをしました。遠くから見た時は流線型のライン、近くで見た時は繊細なディティールが分かります。「誓いの水」の色を検討をしていた際は、ブドウジュースやレモンジュースのような色合いでしたが、最終的には海の色に合わせています。

海の国は広い地形のため、ディレクターの要望により方角を示すためのデザインを検討しました。グラスタワーの下の建物は、南側が張り出した形状で、壁に豪華なレリーフをほどこしています。デザインをする際は、こういった気遣いを意識して取り入れるようにしています。

【Field / Concept Art　井上 麻美】







デザイン案

TIPS

グラスタワーで生まれる「誓いの水」

4つある噴水から、噴き上がる炭酸海水。その海水がグラスタワーに注がれブレンドされることで生まれるのが、特産の「誓いの水」である。この国ならではの炭酸の海水が混じり合うことで生成されるという。「出会いから、良い変化をもたらす」といわれ、縁起物として飲まれるようになった。



国の中央にそびえ立つグラスタワー。中は「誓いの水」で満たされている



4つある噴水。水柱に入れば、グラスタワーの頂上まで運んでもらえる

STORY

青空から夕焼けへ景観が変わる

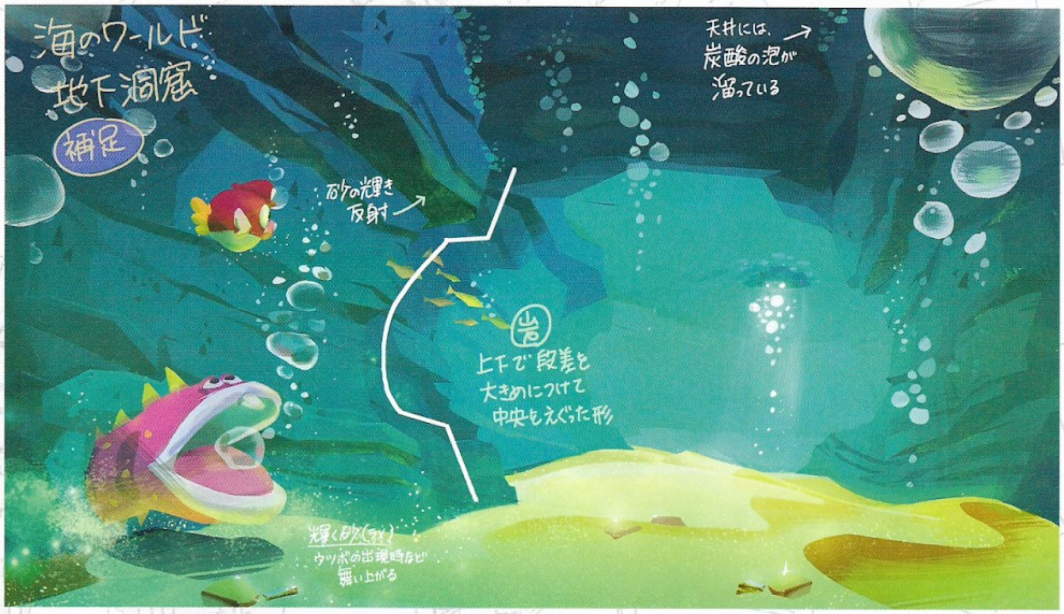
初めて国へ降り立ったときは青空が広がっていたが、カイブツを追い払い一件落着したときには黄昏時に。金色に染まる空がグラスタワーに反射し、昼間とは異なる景観を生み出す。



国に降り立ったときは、青空が広がっている。青い空と海が清々しい



カイブツをやっつけて一段落したころには夕焼けに。2種類の景色が楽しめる



ラフスケッチ



海底洞くつ

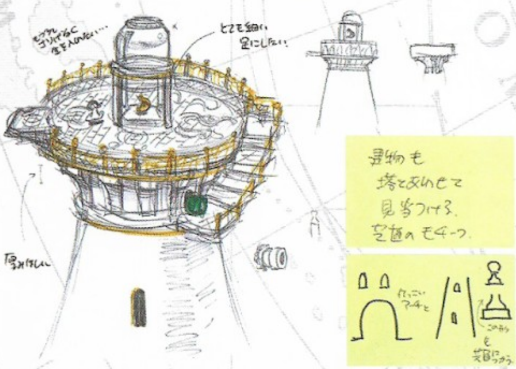
北東にある穴から、灯台へと続く洞窟。ウツボの住処になっている。

灯台

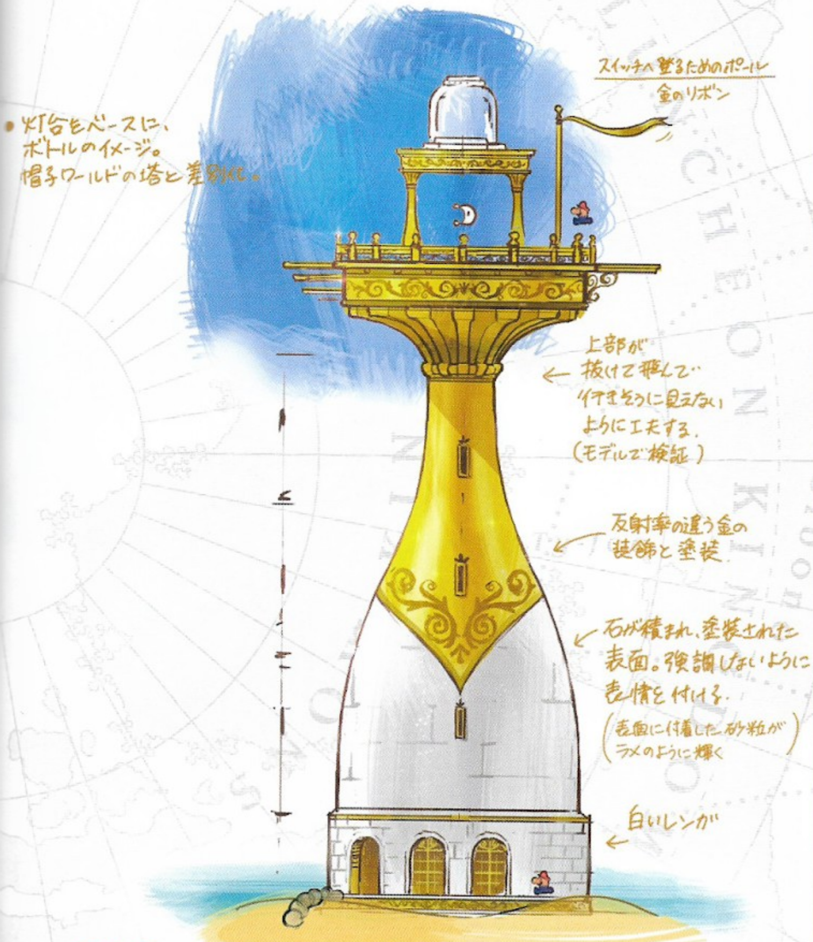
東部にある建物。初回は海底洞くつを通らなければ行けないが、後にポールができる。



屋上　デザイン



ラフスケッチ



デザイン案

TIPS
ウツボが棲みつく海底洞くつ

灯台の上に行くには、海底洞くつを通らなければならない。しかし、ここはウツボが多く生息しており、近づくと穴から噛みついてくる危険な場所。息継ぎできる場所も少ないので、プクプクをキャプチャーして通り抜けよう。



近づくと巣穴からウツボが顔を出してくる。地響きがしたら要注意



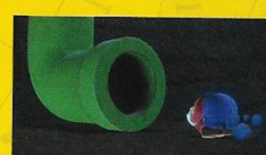
キャプチャープクプクなら機敏に動ける。ウツボの隙間を通り抜けてしまおう



洞窟の奥にある土管に入れば、灯台の上へとたどり着ける

AND MORE
迅速な土管の入り方

土管に入るとき、上向き土管ならヒップドロップを、横向きの土管なら転がりを使って入ることで、通常よりも少し時間を短縮できる。わずかな差ではあるものの、急いでいるときには役に立つ便利なワザだ。

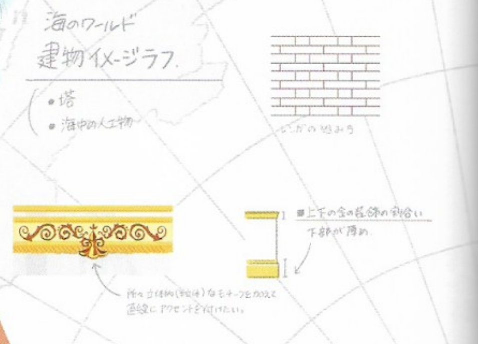


通常の入り方とは、土管の効果音も少し異なる。急いでいるときはこの方法を!

ビーチ

南部に広がる砂浜。海の家や
ビーチバレーコートなどがある。







海の家　デザイン案





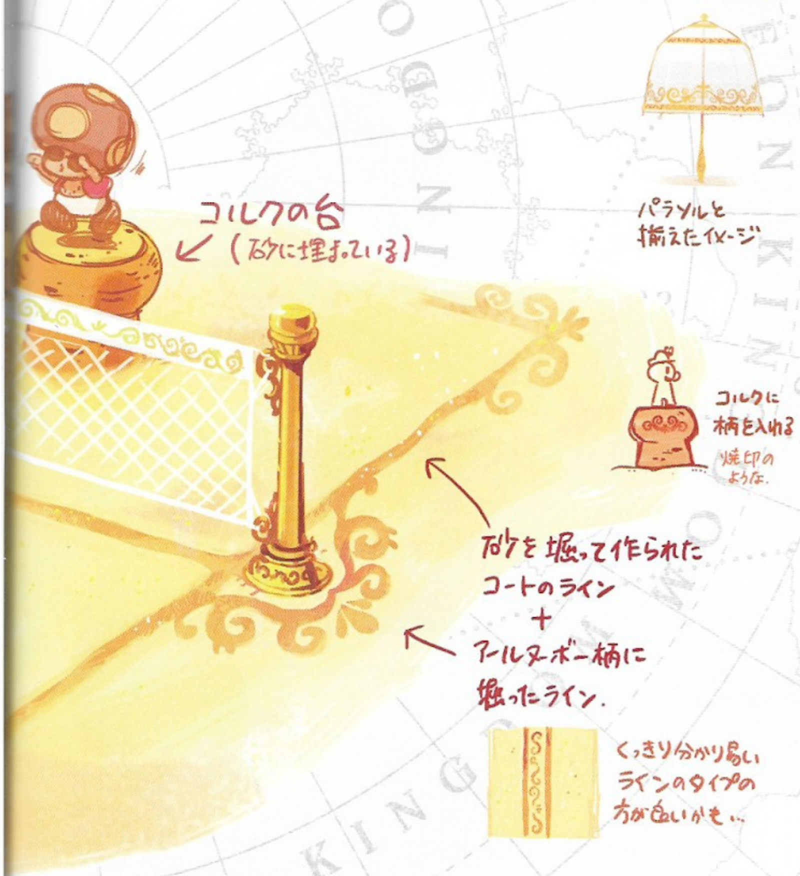


ビーチパラソル　デザイン案

草　デザイン案



ビーチバレーコート　デザイン案



TIPS
国技として人気ビーチバレー

国技であるビーチバレーを体験したいのであれば、南西にあるコートへ。シュワーナ人のコーチとボールを打ち合う、ラリー勝負に挑戦できる。どんどん速くなるコーチのボールを、何回まで打ち返し続けられるだろうか。


コートに入ればスタート。ボールにマリオか帽子が触れれば打ち返せる


ビーチボールはプクプクのデザインをしている。海の国ならではだ

TIPS
海の家で植物を育成

海の家の屋上に置かれた、4つの植木鉢。ここに種を植えてしばらく経てばつぼみが膨らみ、開花とともにパワームーンが出現する。また、こういった種と植木鉢はほかの国にもある。見かけたら植木鉢に植えてみよう。


種を見つけて植木鉢に入れる。時間の経過とともに、芽がでて成長する


時間を待たなくても、キャプチャーホースイで水をかければどんどんと成長する

シュワーナ人

シュワシュワーナの住人。貝殻を背負っており、身を隠すことができる。





デザイン



ラフスケッチ



コーチ　デザイン案





デザイン案



DESIGNER'S NOTE

「海の国」はフランスのイメージがあったので、エスカルゴとフレンチボーダーをモチーフにしました。また、観光業でお金持ちという設定から、アクセサリーをつけ、殻に工芸品のような装飾を加えた、貴族風のデザインになりました。他の国の住人より体が小さいため、目を大きくしたり、口元がふにゃふにゃ動いたり、驚いた時には殻にこもるなど、動きの大きな演技をしています。

「湖の国」も同じ水のステージですが、住人のモチーフを貝にしたことで「湖の国」がファンタジーな世界なのに対し、「海の国」は違う惑星のような異世界感という方向で、差別化ができたように思います。

全体的におっとりした気質の住人ですが、ビーチバレーのコーチのみ例外的にアツイです。「～でしー」という口癖は、コーチの口癖から分かるように「SEA」が語源になっています。

【Character Art　廣野 著子】

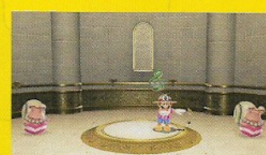
TIPS

リッチな風格を持つシュワーナ人

きらめくネックレスと輝く貝殻を背負ったシュワーナ人。どこか余裕を感じられる風格は、この国の風土が生みだしたのだろうか。そんな彼らの仕事はリゾート業。訪れる客をおもてなししたり、他国へ出張してリゾートへ誘致する姿も見られる。なお、ベレー帽を愛用しているシュワーナ人が多いようだ。


語尾に「でしー」を付けて喋るシュワーナ人。ツヤツヤの肌は炭酸の海のおかげらしい


身の危険を感じると殻に閉じこもったり、目を伸ばしたりと変わった特徴を持つ


海の家では一緒にフラダンスを踊ることができる。アロハ衣装に着替えて参加しよう

TIPS

ビーチバレーの名選手コーチ

ビーチバレーに参加すれば、専任コーチが指導してくれる。日焼けした色黒の肌が砂浜に光る熱血漢だ。合い言葉は「レッツプレイだ SEA!」

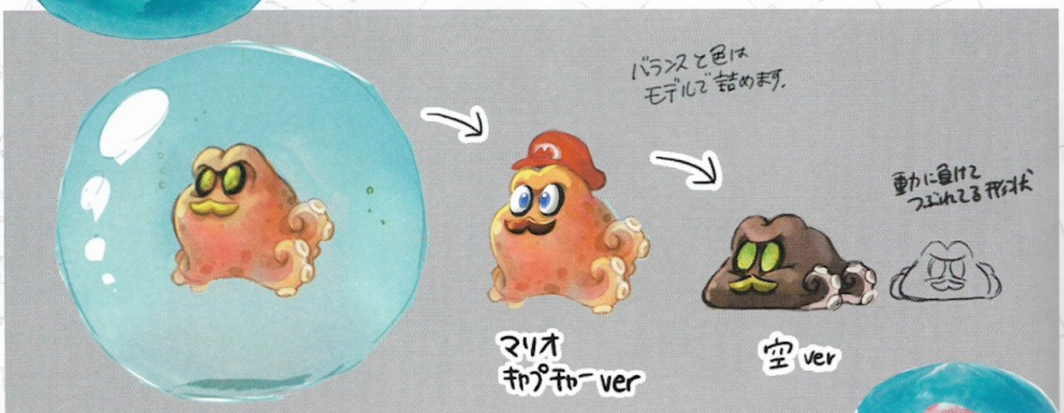

歴戦の強者の風格を漂わせるコーチ。麦わら帽子がトレードマーク



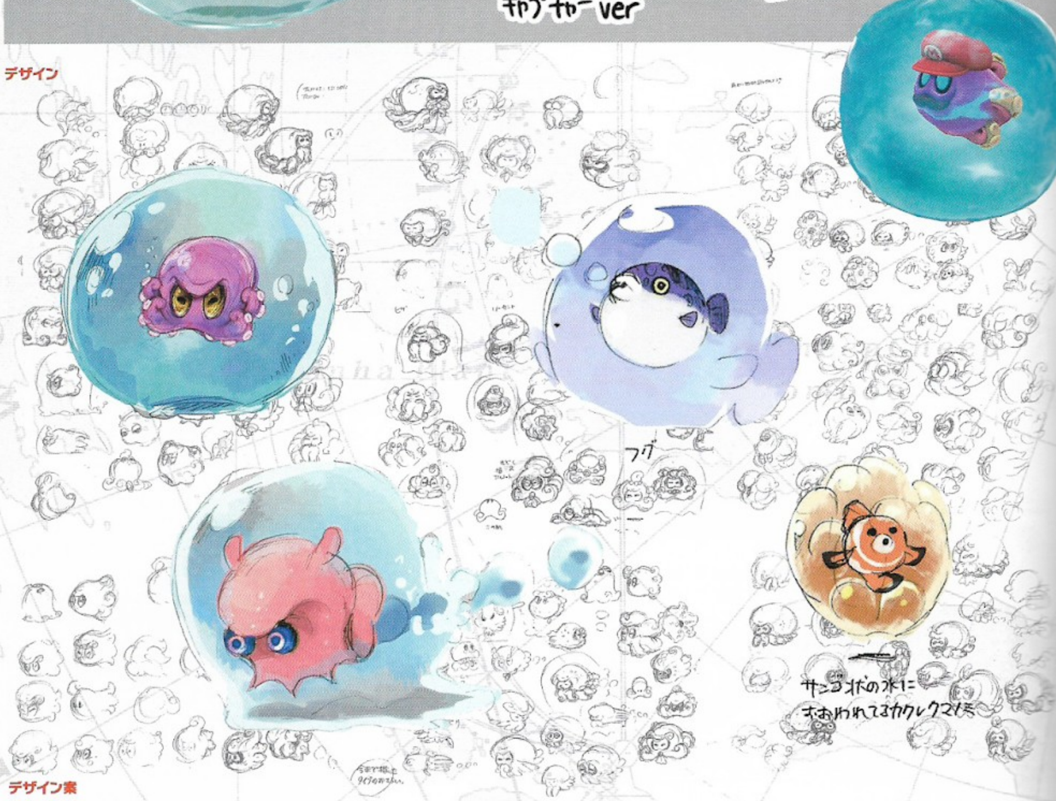
ホースイ

体にまとった水を放水して攻撃してくる。キャプチャーすれば放水の力で移動可能。

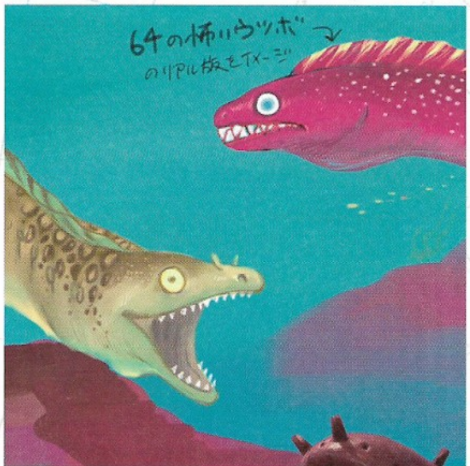




デザイン



デザイン案



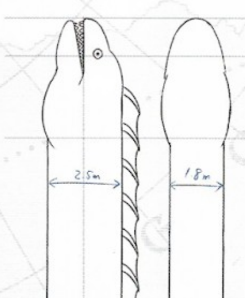
ウツボ

海底洞くつに棲みつく巨大生物。巣穴に近づくと顔を出し、噛みついてくる。





デザイン





TIPS
海上を進むキャプチャーホースイ

ホースイをキャプチャーすれば、水の噴射を利用して移動や攻撃ができる。海中散策がプクプクなら、海上はキャプチャーホースイを利用するといい。ただし、体にまとった水がなくなるとほとんど動けなくなるので注意。



放水する方向で縦や横方向へ移動できる。向きを変えながらうまく移動しよう



放水すると体にまとった水が減っていき、なくなると動けなくなる。早めに水の補給を

AND MORE
忠実な芝犬ニンテンドッグ

自慢の嗅覚で地面に埋まっているものを見つけてくれる、ニンテンドッグ。マリオの後をついてくる。多くの国で見かけるが、一定の条件を満たすと、マリオたちとともに冒険し、オデッセイ号の中で留守番をしているときもある。



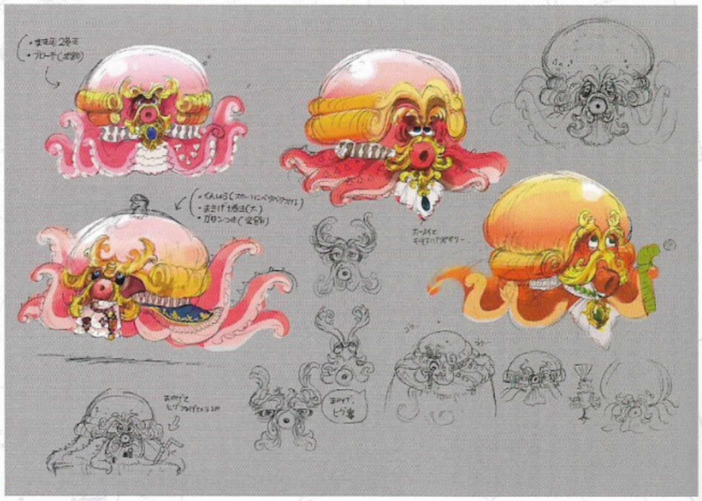
スキンシップも楽しめる。帽子を投げるとくわえて持ってきてくれる



マリオが寝ると近くで一緒に寝てしまう。その姿もなんとも愛らしい

ホーダン伯爵

4か所あるコルク栓をぶつけると怒り、戦うことになるボス。ミサイルを放ちながら宙を移動する。



デザイン案

デザイン

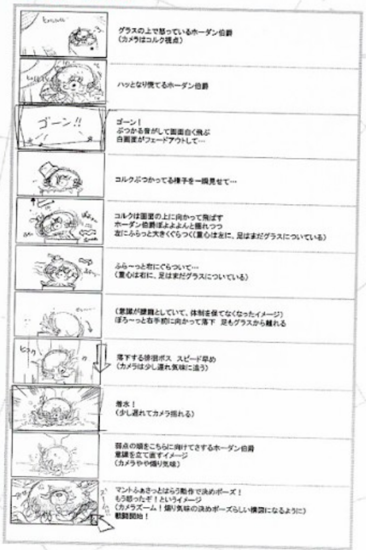


ミサイル　デザイン





ミサイル　絵コンテ

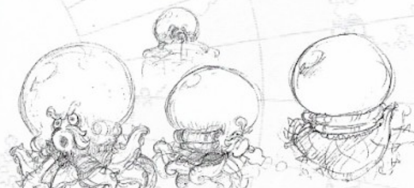


勝利時　絵コンテ





ラフスケッチ





DESIGNER'S NOTE

「海の国」に生息する貴族の大ダコです。現地に住んでいるキャラクターなので「らしさ」を出すため、「貴族っぽい、ラグジュアリーな雰囲気」を強調したいと考え、ギラギラとした金の髪や装飾を付けて煌びやかなタコとしてデザインしました。多色に光る肌の質感も、こだわった箇所の一つです。デザイン画でかぶせていた貴族帽子がお気に入りだったのですが、遊びに合わせて戦闘が始まると早々に取れてしまうため、レアな姿になってしまいました。外見が豪華なので、とても作り甲斐があったキャラクターです。

その一方で「誓いの水」を飲む時に両手をストローに添える姿が少し間抜けに見えたり、怒ると膨れて鼻息が荒くなったりと、コミカルな性格の演出も楽しめました。小さいタコのホースイとお揃いの紫色なので、実は親子なのかも…?

【Character / Concept Art　吉田 茜】

STORY

グラスタワーを占拠するカイブツ

グラスタワーに陣取り、長いストローを使って「誓いの水」をチュルチュルと飲み干すホーダン伯爵。国の特産品を奪われ、シュワーナ人も大激怒。クッパが栓をしたコルクをすべて抜くと、ホーダン伯爵とのバトルになる。



コルクを4回当てればグラスタワーから落ち、激怒したホーダン伯爵と戦うことになる

TIPS

キャプチャーホースイで空中バトル

ホーダン伯爵は宙を泳ぐように移動するため、キャプチャーホースイの放水で追い詰めなければならない。頭が弱点なので、頭上からの放水が有効。

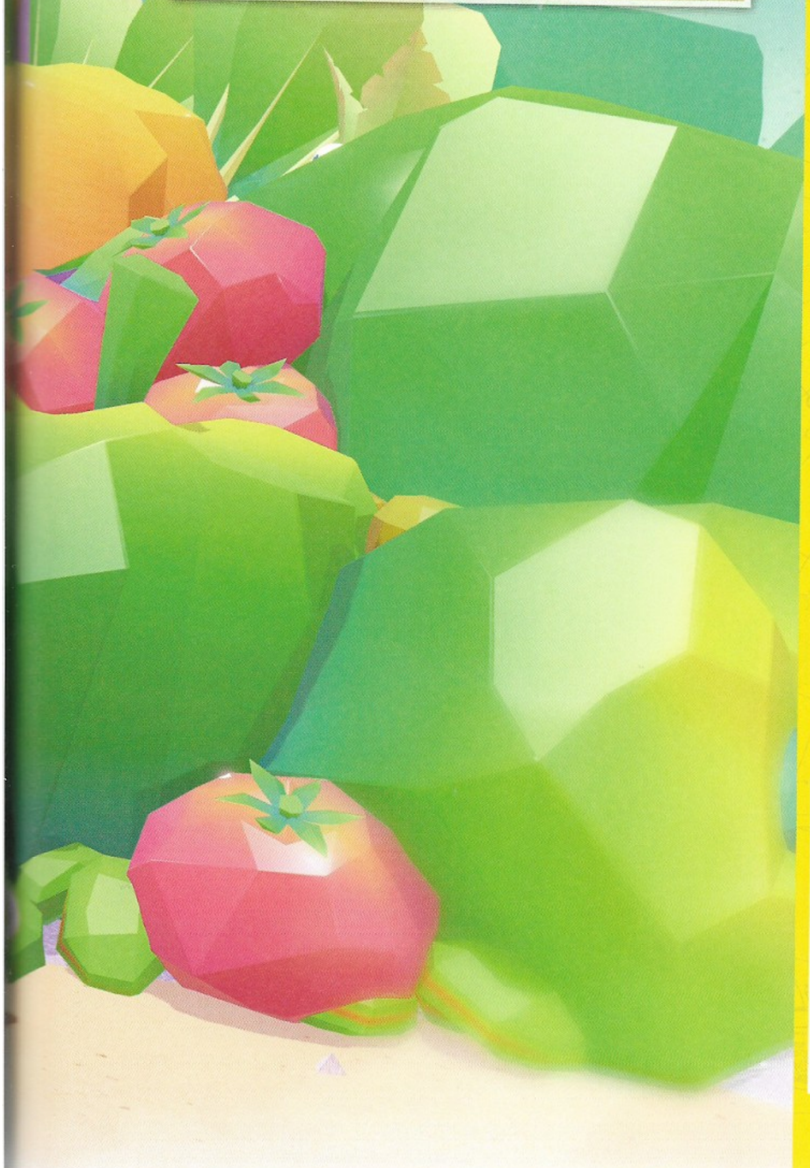


口から貝殻やミサイルを放って反撃してくる。避けながら頭上を狙う

料理の国

ボルボーノ





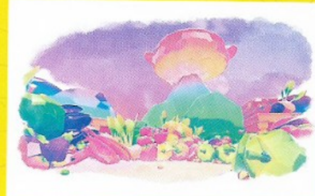
DESIGNER'S NOTE

物語が終盤に向かい始めるタイミングで、マリオとキャッピーが訪れる「料理の国」。触れるとダメージを受ける「溶岩」とキャッチーな「料理」を組み合わせたアクション性の高いステージです。緊張感はありますが、デフォルメの効いた世界観によって楽しい雰囲気で旅を盛り上げます。「バブル」にキャプチャーすることで、今まで脅威だったものが利用できるものへと変わり、行動範囲が急激に広がるのも特徴です。

ゲームを進めると大きく変化する地形や、色とりどりの町中、見たことのない住人、「フォーク」へのキャプチャーなど、特別な要素も見どころの一つです。

【Director　元倉 健太】

WORLD DATA



人口	多い	通貨	トマト型
面積	広い	産業	岩野菜・加工食品
民族	ボルボーノ人	気温	平均34℃

クッパを追ってやって来た、カラフルな地形でできた料理の国。規格外の大きさの食材やナベが並び、訪れた人の目を引く。アツアツの溶岩と火山の熱を利用して作られた料理が人気。

パワームーン



全72個

ローカルコイン



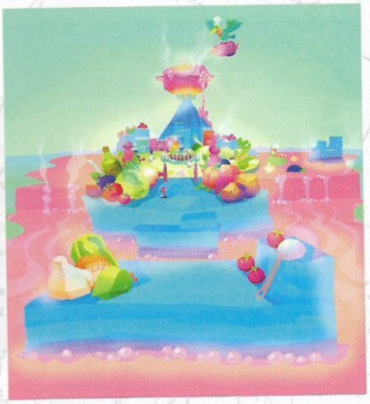
全100枚

地図



コンセプトアート

料理の世界を構成する上で考えられた、アイデアやラフスケッチ。カラフルな色遣いで表されている。



ラフスケッチ

DESIGNER'S NOTE

料理の国は、都市の国の写実的なイメージの対極にあたる記号的なイメージの国として、今作のデザインの幅を出すための重要な役割がありました。都市の国と同時に制作を進め、できるだけ差がつくように極端にデフォルメした要素でデザインを行いました。また、赤くかっこいいイメージが定着している溶岩ステージを違う形で見せたい狙いもあり、「可愛い」をデザインコンセプトとして、ピンク色の溶岩とカラフルな配色という方針が決まっていきました。

【Art Director　吉田 陸斗】

手描きのイラストのような印象にしたいと考え、カクカクした食材や火山のフォルムに可愛らしさを感じられるように崩したラインを探っていきました。豊かな色味を与えるために配色にもこだわり、グラデーションの彩度や明度を細かく設定しています。料理の国らしく「美味しそう」な印象も大切にしました。鍋から吹きこぼれたシチューが溶岩と混ざりマーブル模様に変化するといった、ゲームの進行に合わせたイメージも提案していきました。試行錯誤が必要でしたが、細部までこだわることができたのでとても愛着がある国です。

【Field / Concept Art　井上 麻美】



ラフスケッチ



STORY

パステルカラーの火山と料理の国

まるで絵本の中のような、ミルキーピンクの溶岩と淡い色の空で覆われた国。しかし、かわいらしい見た目とは裏腹に危険も多い。火山のふもとには溶岩が広がっており、落ちれば飛び上がるほど熱い。また、美味しい匂いに誘われるようによからぬ敵もやってくるようだ。



火山や岩などは淡いグラデーションで彩られており、とても鮮やか



料理の国だけあって食材も巨大。ゴロゴロと食材が転がってくる地帯もあるので注意



この国のハンマーブロスはコック帽をかぶり、ハンマーではなくフライパンを投げる

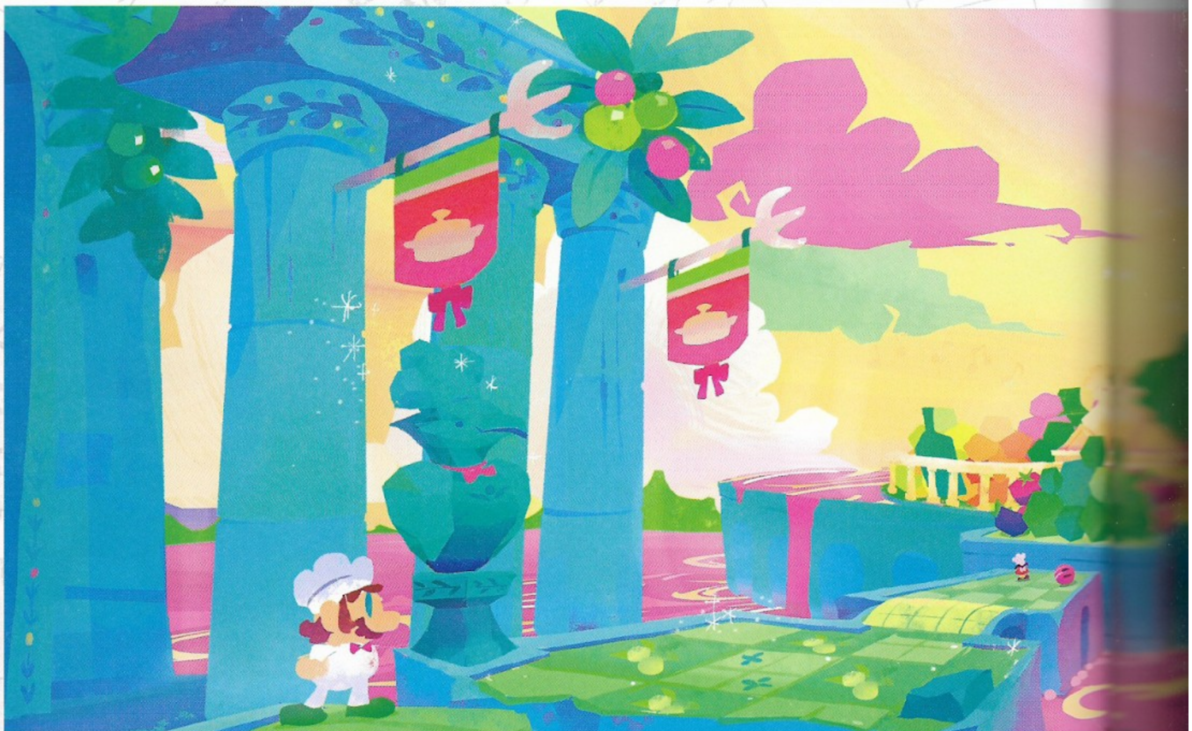
TIPS

ミルキーピンクの溶岩

ボルボーノ周辺を覆うピンク色の海は溶岩。触れればダメージを受けてしまう。溶岩の上を進むには、バブルをキャプチャーするといい。バブルキャノンを使えばショートカットも可能だ。



この国では欠かせないキャプチャーバブル。溶岩の海を泳いで進める





シナリオ1　ラフスケッチ



シナリオ2　ラフスケッチ



ラフスケッチ



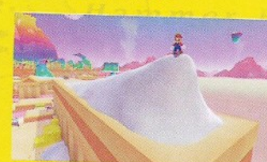
ラフスケッチ

TIPS
古城の痕跡が残る玄関口

玄関口を囲むのは、かつて存在したとされる古代の城壁跡。歴史を感じながら探索が楽しめるエリアとなっている。壁が高いため、屋根に登るにはボルボーノ人の協力を得るといい。



古城を利用した玄関口。凹みまでよく探索すれば、新しい発見があるだろう

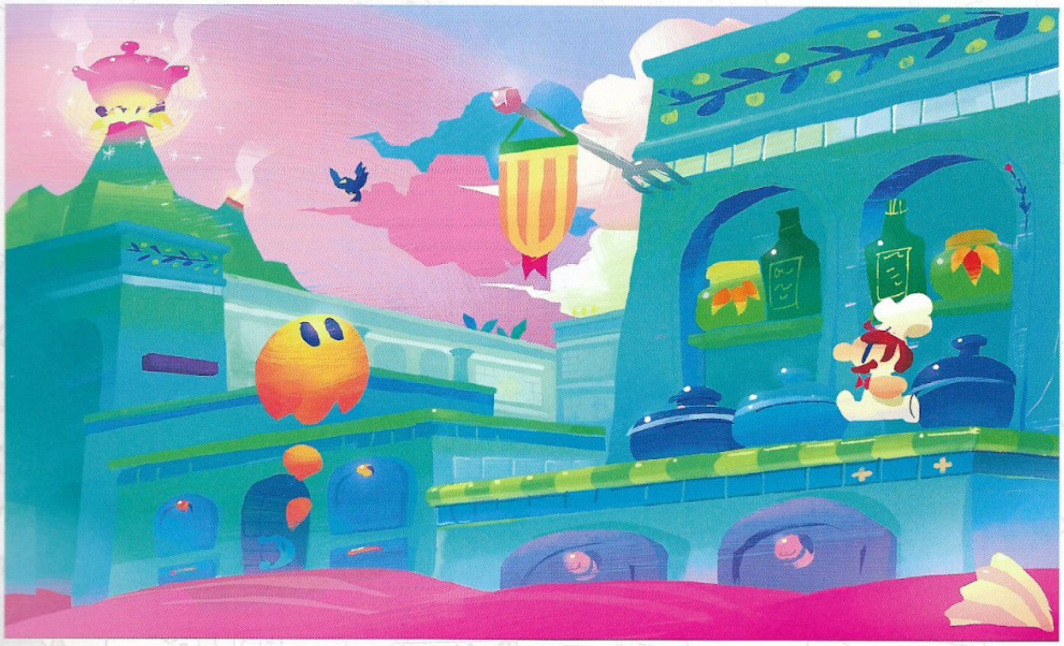


風で運ばれてできた、小さな塩山が見られる。何かが埋まっていることも



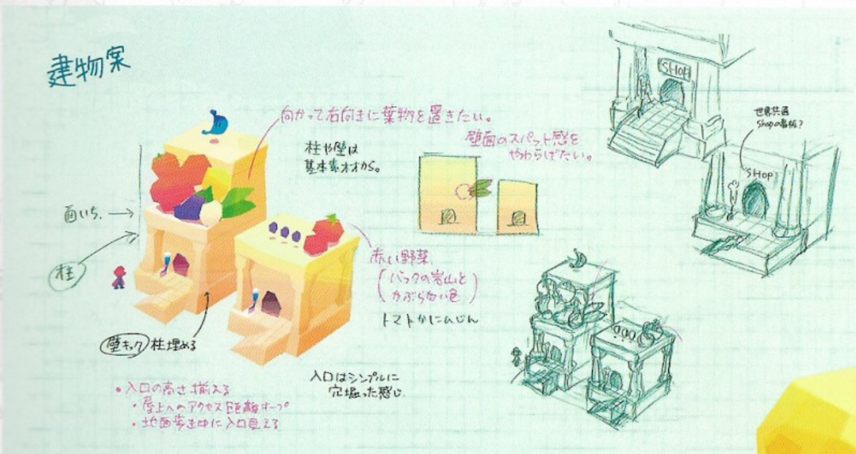
城壁ではボルボーノ人が刺さって寝ている。そっと利用させてもらおう





ラフスケッチ

建物　デザイン案





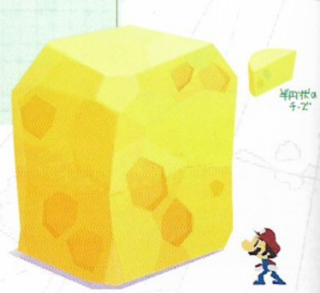
塩の塊　デザイン案

塩の塊

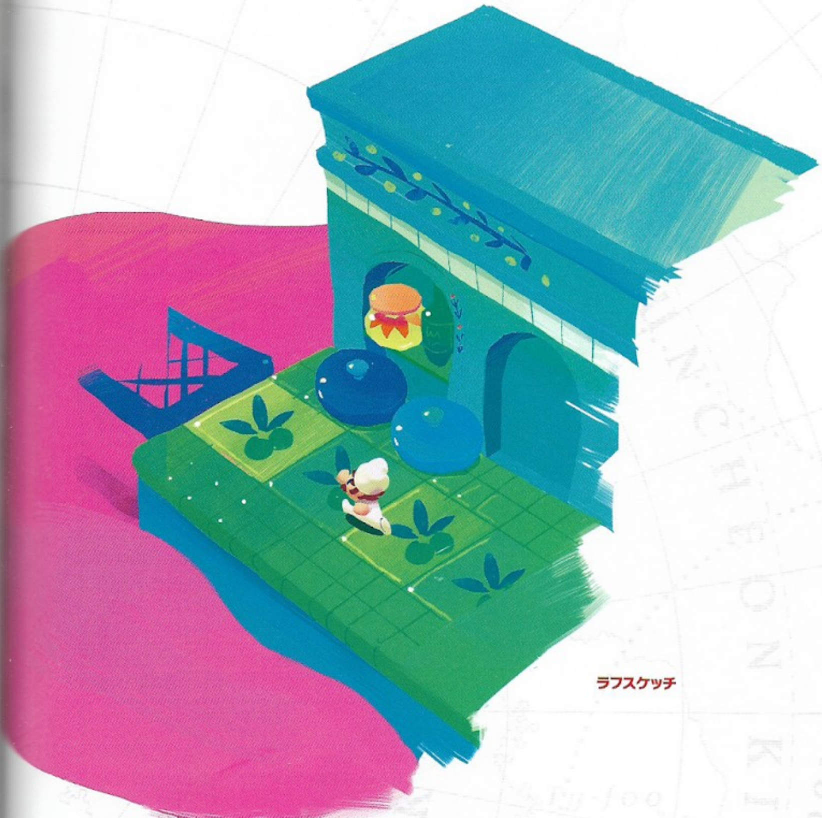
壊せる岩もチーズ？



チーズ岩　デザイン案



チーズ



ラフスケッチ



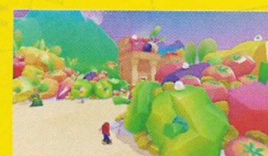
ナベ　デザイン案

TIPS
国の台所 ペロンツァ広場

　ペロンツァ広場には大きな食材が置かれ、いつもナベで料理していることから「国の台所」とも言われているようだ。スロット店などのショップが並び、ときにはイベントが開催されるなど、観光客にも人気の高い、国の中心地となっている。



ナベで料理をするボルボーノ人。カブを入れるといいことがあるそうだ



規格外の大きさの食材が詰まれている。野菜のほか、シーフードも見られる



ショップやスロット店も並ぶ。料理の国だけあって、コック衣装がトレンド

TIPS
簡単には砕けない チーズ岩

　この国のチーズは水分値が低いため岩のように硬く、チーズ岩と呼ばれている。ちょっとの攻撃では傷つけることすらできず、削るには専用の調理器具が必要である。ハンマーブロスをキャプチャーすれば、フライパンで削れるように。



食材には調理器具を。硬いチーズ岩でもフライパンなら調理可能

火山

国の中央にある大きな山。噴火した溶岩の上では大ナベが揺れ、中で料理が作られている。





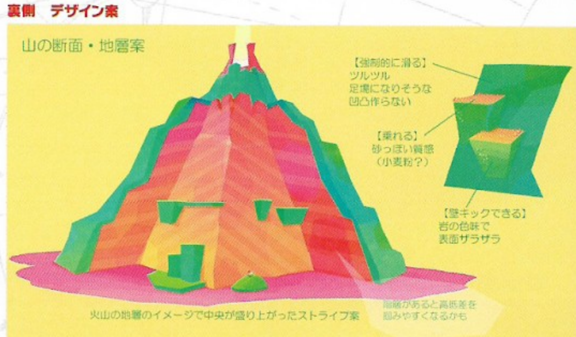
ラフスケッチ

足場　デザイン案





裏側　デザイン案



洞窟　ラフスケッチ





大ナベ　デザイン案



大ナベの野菜　デザイン案

肉　デザイン案

STORY

巨大な肉を大ナベに運ぶ

高台の保管庫に置かれている、巨大な肉。これは「祝福のシチュー」の仕上げに使うための食材で、塩に包まれて寝かされている。しかし、それを狙う不穏な影が。マリオたちは様子を見に行くことになる。



高台の辺りを飛ぶコック鳥。塩を落とすと肉に気付き、掴んで大ナベに運んでいく。肉で仕上げということは、クッパが手に入れた「祝福のシチュー」は未完成版ということなのだろうか…

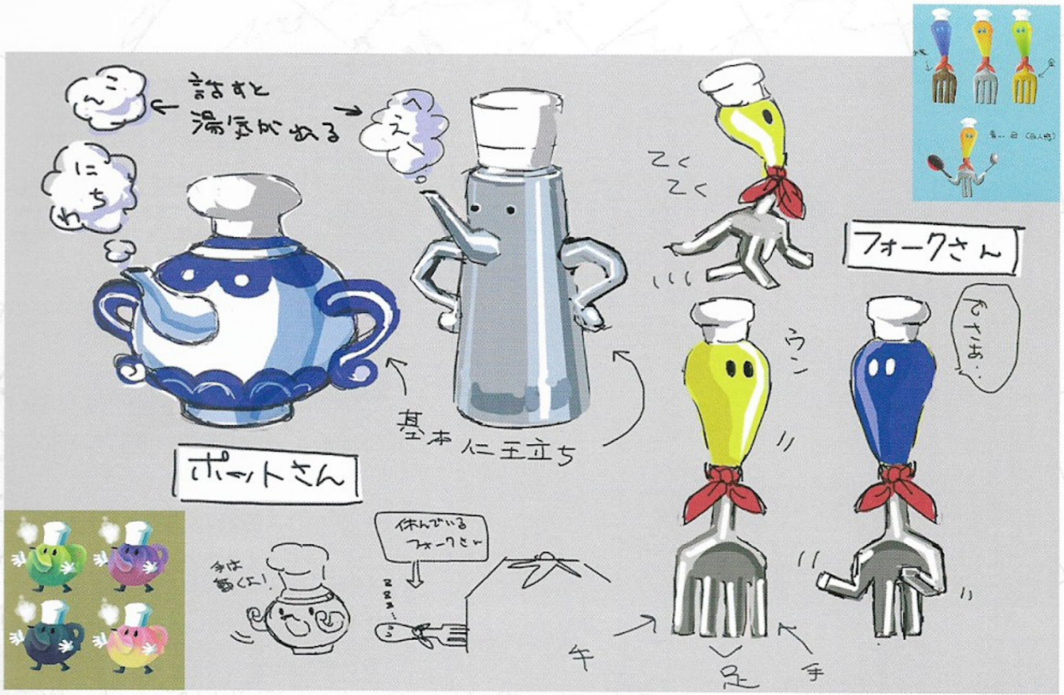
TIPS

「祝福のシチュー」を作る火山と大ナベ

大ナベでは、国の特産である「祝福のシチュー」が作られている。ボルボーノの土壌で大きく育った野菜をふんだんに使い、火山の火力で大胆に煮込む。仕上げに肉を入れて完成となる料理だ。



山頂ルート頂上口にあるバブルキャノンを使えば、大ナベへ行ける



デザイン案

ボルボーノ人

ボルボーノの住人。フォークのような見た目をしており、顔の色や身長はさまざま。



ラフスケッチ



DESIGNER'S NOTE

カクカクしていてカラフルな料理の国、というかなり特徴のある国だったので、住民は調理道具をモチーフにデザインしようと考え、「先端が両手足になっているフォークの人」を提案しました。また、マリオをジャンプさせるギミックとして、ステージの壁に設置されていたフォークも「寝ているボルボーノ人」としてまとめることにしました。制作途中では、いろいろな表情があったのですが、何を考えているのか分からないシュールさを出すため、表情のパターンは少なめにしています。

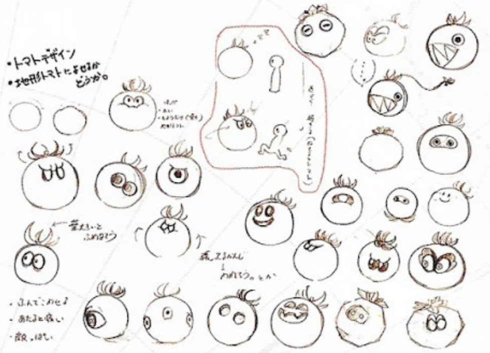
ストーリーを進めていくと、料理をする姿が見られます。気合の入った普段と違う様子ですので、ぜひ見てみてください。

【Character Art　廣野 著子】



トマポン

マリオに向かって転がってくる敵。攻撃するとその場に溶岩が広がる。



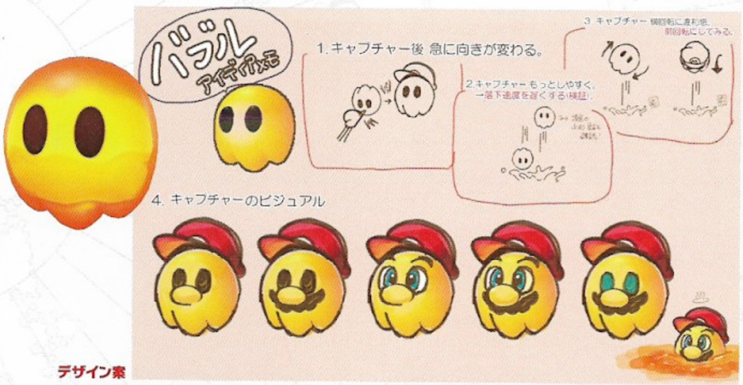




デザイン案

バブル

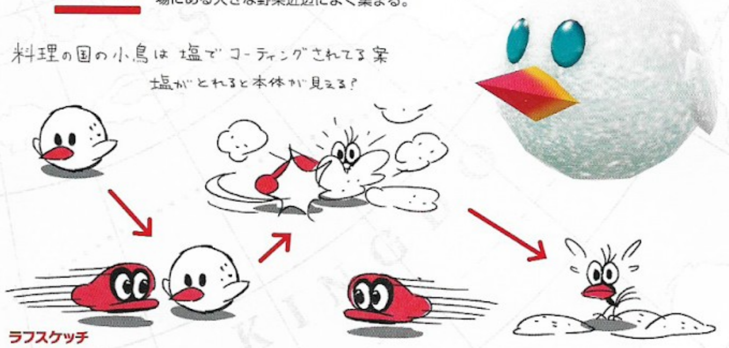
溶岩から飛び出す火の玉。キャプチャーすると溶岩上を泳ぐことができる。



デザイン案

小鳥

ボルボーノに生息する動物。ペロンツァ広場にある大きな野菜近辺によく集まる。



ラフスケッチ

TIPS
壁に刺さって寝るボルボーノ人

ボルボーノ人は壁に刺さって寝る。ほかの国でも壁に刺さっている姿が見られ、場所によって、刺さり心地の良さがあると話す。キャプチャーすれば、ボールのように弾いて遠くまで移動することができる。



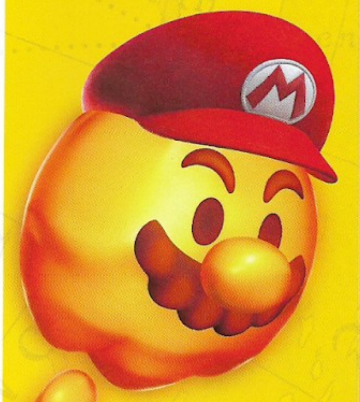
壁に刺さるボルボーノ人。よく観察すると、たまに目を開くことがある

TIPS
まん丸キュートな小鳥

ボルボーノに生息する小鳥は、白くてまん丸な姿をしている。その理由は、美味しい料理を食べ過ぎて太ってしまったからなのか、それとも体が塩で覆われているからなのか？　意見が分かれているが、真実は謎に包まれたままである。



理由はともかく見た目はかわいい。しかし、鼻に止まる姿はちょっと重そう…







ラフスケッチ



コック鳥

大ナベの上で戦うことになるボス。野菜や溶岩を吐いて攻撃してくる。どんな目的で「祝福のシチュー」の前に現れたのかはナゾである。



デザイン案

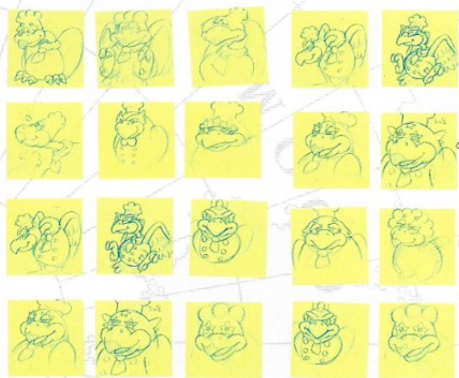


DESIGNER'S NOTE

料理の国が「かわいい」というコンセプトだったので、コック鳥もそれを意識しています。目のパーツや羽など、ぬいぐるみっぽさを入れて可愛いを演出したのですが、結果的には「おかしい」という雰囲気になりました。ただ、通して見ると良いアクセントになったのかなとも思います。地形と同じようにカクカクした表現も試したのですが、固くてダメージを与えられなさそうになったので、思い切って肉感のある表現にしました。羽毛はカクカクの要素を取り入れて四角くしています。

結果的に肉と羽毛でメリハリがついて面白い印象になりました。舞っている羽が紙ふぶきに、しっぽは紙テープのようにして、工作で作られたかのような、普通とは違う印象が出るようにしています。

【Character Art Lead　村田 翔】

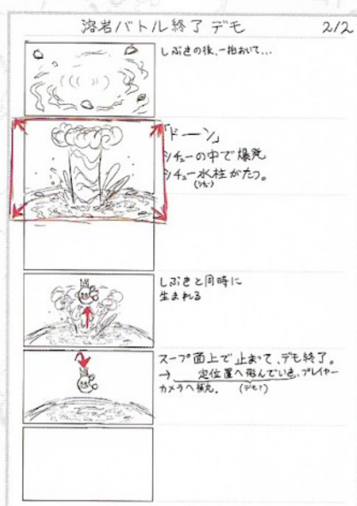




ラフスケッチ

勝利時　絵コンテ





STORY
大ナベを乗っ取ったコック鳥との戦い

肉を奪い、大ナベを乗っ取ったコック鳥。一度は吹き飛ばされてしまったものの、「祝福のシチュー」が入った大ナベを取り戻すため、火山を登って戦うことになる。コック鳥は飛んでいるため、ジャンプでは届かない。吐く溶岩を登って頭上を狙う。



コック鳥が羽ばたき火山が噴火。大ナベが吹き上がり、吹っ飛ばされてしまうマリオたち



大ナベでコック鳥と勝負。野菜を避けつつ、コック鳥の吐く溶岩を利用して反撃する

AND MORE
クッキングカーニバル開催!!

コック鳥の脅威が去り、ペロンツァ広場では残った「祝福のシチュー」でクッキングカーニバルを開催。来場者や観光客にボルボーノの料理をふるまう、国をあげての行事である。このときは現地の人よりも観光客の方が多くなるという。



準備のために奮闘するボルボーノ人。なかには疲弊している者も

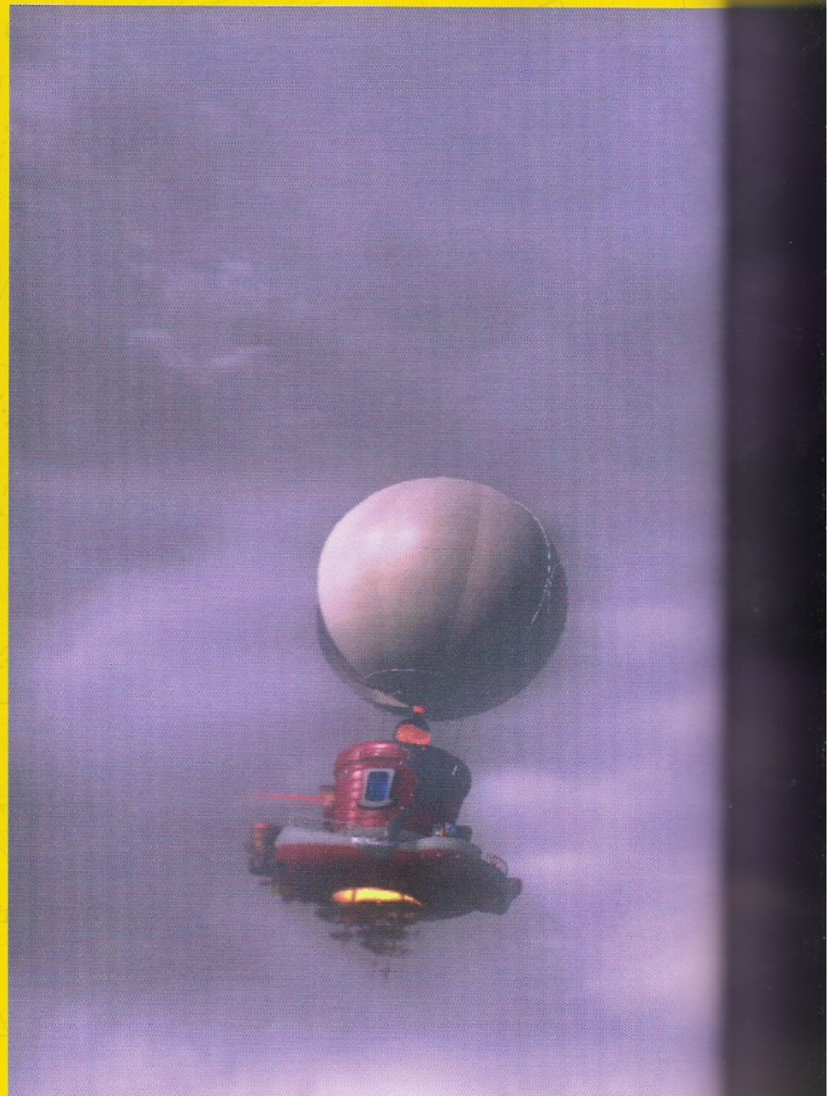


各国の住人が招かれ、美味しい料理に舌鼓を打つ。「とろける美味しさ」だそうだ



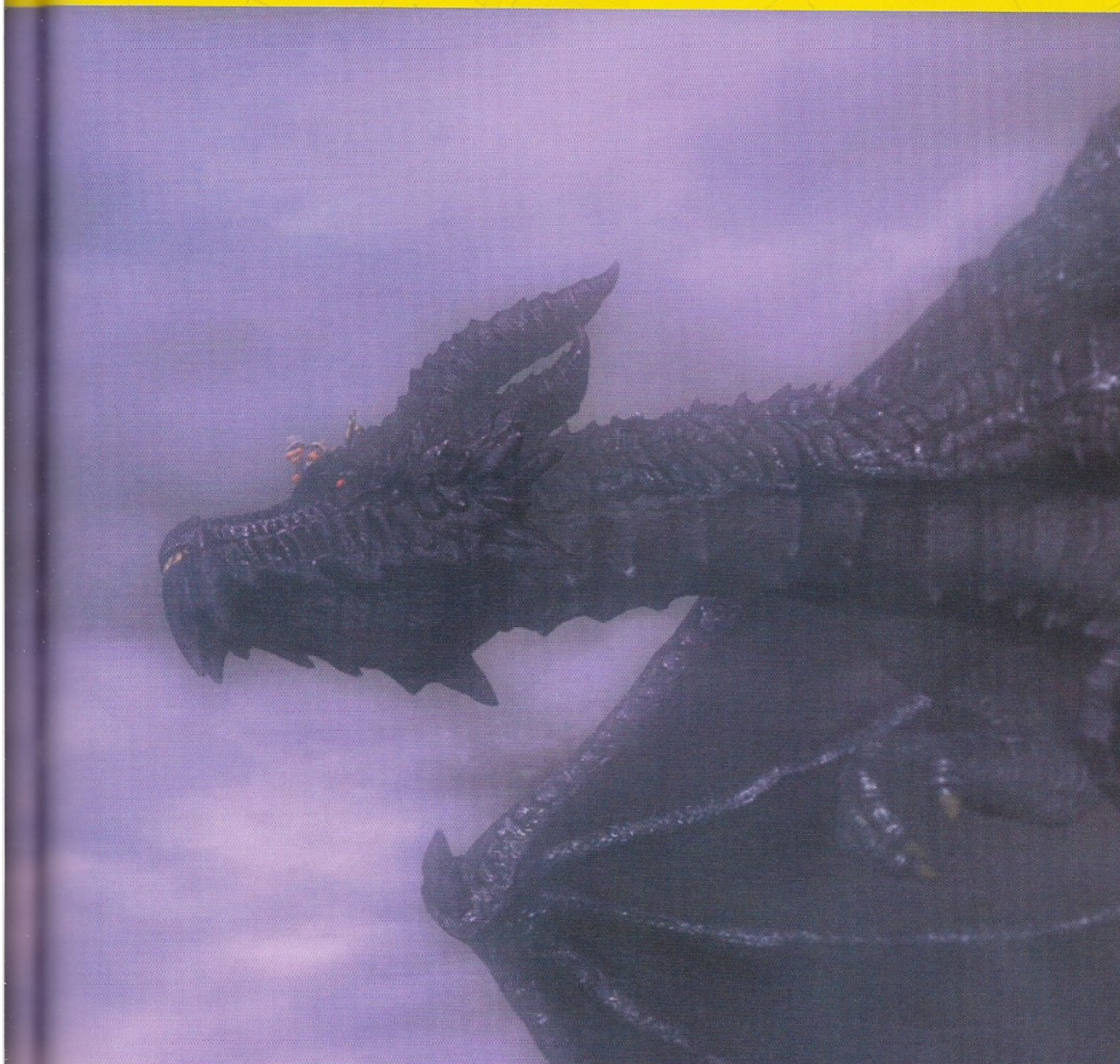


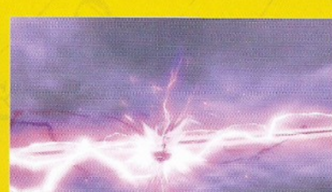




ホロビアドラゴンの襲撃

　すべての結婚道具を手に入れてしまったクッパを追って、とうとうクッパ城へと乗り込むマリオたち。しかし、そこに近づく怪しげな影。それは、空を覆うほど大きな竜とクッパだった。攻撃を受けたマリオたちはホロビアに不時着。巨大な竜・ホロビアドラゴンと戦うことになる。






奪われし国

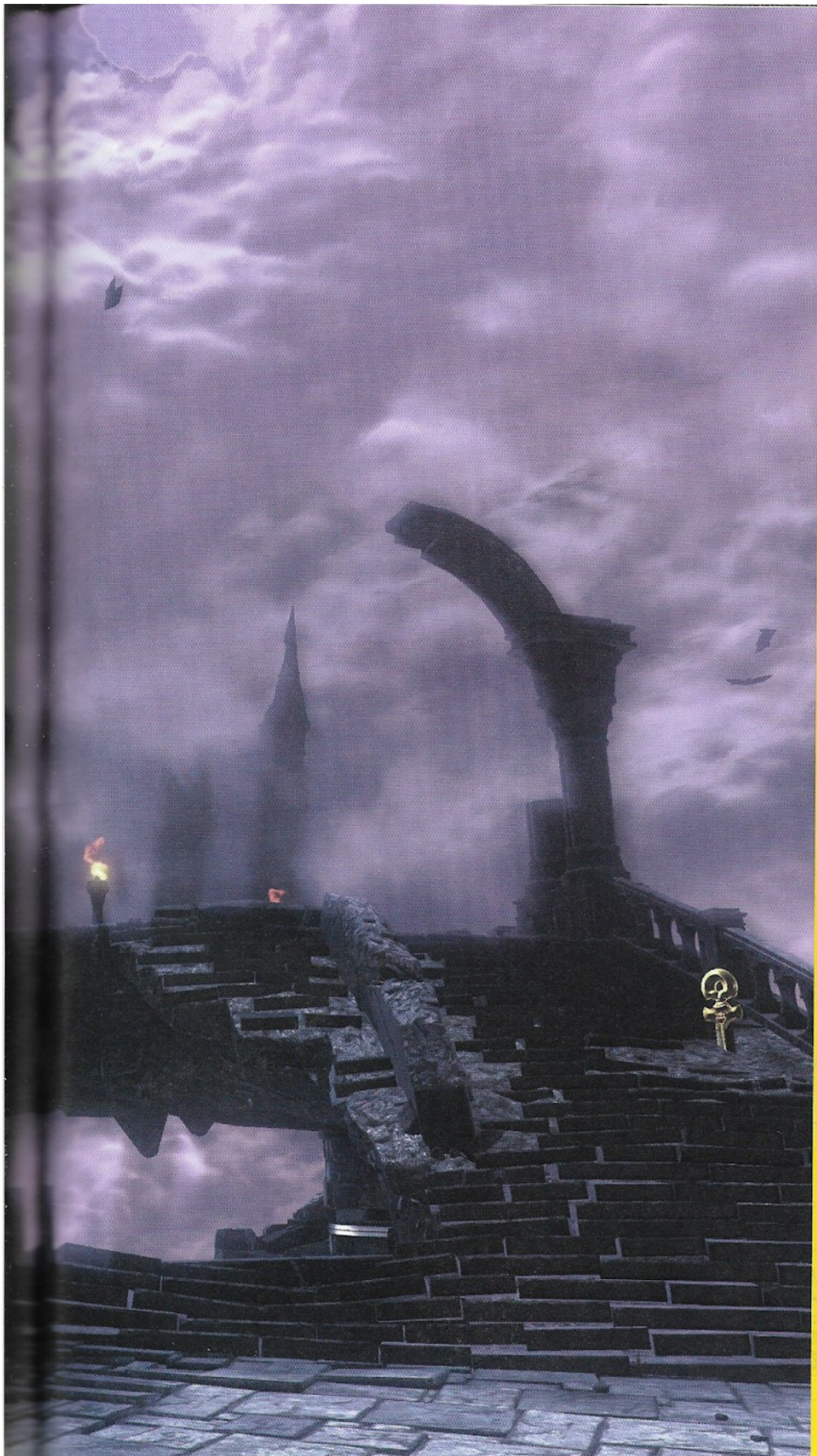
ホロビア



DESIGNER'S NOTE

「奪われし国」は再びオデッセイ号ごと撃ち落とされてしまったマリオとキャッピーが不時着する場所です。予想外のハプニングを引き起こし、物語を一気にクライマックスへと加速させる意図がありました。

開発中の設定では「雲の国」と対をなす場所として制作を進めました。世界にはまだまだ見たことのない場所が残っているという考えの元、ボスである「ホロビアドラゴン」や、廃退的な建造物など今までのマリオのイメージには囚われない表現に挑戦しました。大きなステージではありませんが、効果的に印象付けることができたのではないでしょうか。【Director　元倉 健太】



WORLD DATA



人口	不明	通貨	不明
面積	不明	産業	不明
民族	不明	気温	平均20℃

かつて建造技術に優れた民が暮らしていたとされる国。現在は滅び、崩壊した建造物が残るのみ。巨大なホロビアドラゴンが徘徊しており、巨塔で対峙することになる。

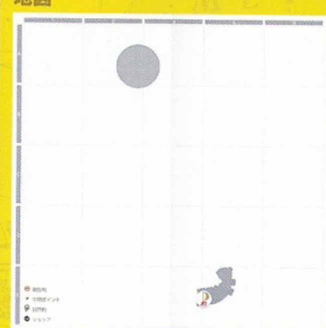
パワームーン

全12個

ローカルコイン

無し

地図



コンセプトアート

構築する上で考えられた、ラフスケッチ。
暗闇に浮かぶ満月と巨塔が描かれている。





杭　デザイン案

ラフスケッチ





ラフスケッチ



ラフスケッチ

TIPS

栄華を誇り滅びた国

かつて王国が栄えていたが、何かの原因で滅んだとされるホロビア。その理由として、国の随所に栄華を誇っていた頃の面影が残っていることが挙げられる。詳しい原因は分かっていないが、崩壊した建造物に残る巨大な爪痕が関係しているのではないかと考えられている。



残る建造物から、ホロビアの民は建造技術に優れていたと考えられる



何かと交信するために建造されたと思われる祭壇。その形は竜の横顔のようにも見える

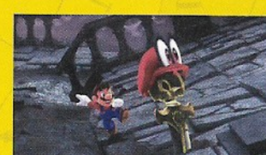


破壊された建造物には、至る所に大きな爪痕のようなものが残されている

TIPS

戦に使われた剣

地面に刺さる剣は、戦に使われたものだとされている。かつてのホロビアの民が何のために剣を握ったかは分かっていないが、何かと対峙していたことは間違いないだろう。



ほかの国で見られる杭同様、帽子をかければ引っこ抜くことができる

ホロビアドラゴン

巨塔で戦うことになる巨大なドラゴン。イカヅチを放って攻撃してくる。





DESIGNER'S NOTE

国ごとに大きくテイストの差を付けている今作で、中世ファンタジーの世界観とドラゴンの構想は開発初期から持っていましたが、なかなか実現の糸口が見つからずにいました。スケジュールの都合で本当にホロビアになってしまいそうなタイミングもありましたが…、合致する遊びが見つかり、なんとか実現することができた国です。

デザインは、驚きがシンプルに伝わるように、ティラノサウルスやスフィン・クイズと同じ方針で、「スタンダード」なドラゴンを前提に進めました。遊びと見た目を両立させるのが大変なボスだったので、担当者は「ああー 疲れた…」とよく漏らしていましたが、終盤の良いアクセントになっているのではと思います。

【Art Director　吉田 陸斗】

ビジュアル的にゲームの後半の印象をガラリと変える役割を持っていたので、このゲーム最大級の違和感が出るように意識しました。オリジナリティ全開のドラゴンにするのではなく、みんなが思う「ザ・ドラゴン」という印象になるようにデザインしました。顔を登っていくという遊びなので、床と壁がきっちり分かる必要があり、遠くで見た時はきっちりドラゴンの顔として説得力のある造形にして、近くで見た時は登れそうに見える造形に、ということを強く意識してデザインしました。

頭に侍の兜をかぶっているのは、この後に訪れる国の前振りです。カッコいい正統派のドラゴンをデザインするのは小さい頃からの夢だったので、当時の自分が見ても喜べるものができたかなと思います。

【Character Art Lead　村田 翔】



ラフスケッチ



ラフスケッチ



TIPS
雷を集める巨塔

国の深部に建造された巨塔は、雷を集めるために造られたと言われている。祭壇で何かを巨塔に呼び出し、雷で制裁を下そうとしていたようだ。崩壊したその姿は、度重なる雷の威力に耐えられなかったのであろうか。



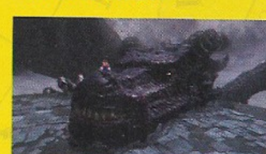
崩壊した巨塔。大きな口を開けたカイブツのようにも見え、恐怖に拍車をかける

STORY
イカヅチの王 ホロビアドラゴン

マリオたちを襲い、ホロビアにて決戦を強いられるホロビアドラゴン。全身を視界に捉えるのが困難なほど巨大な身体を持ち、紫のイカヅチを放って攻撃してくる強敵。頭部にはクッパの形をした兜が装着されており、剣を抜いて外せば弱点があらわになる。その状況を見るに、おそらく何らかの力でクッパに操られ、マリオたちの前に現れたと推測される。



ホロビアドラゴンがひと息つく隙を狙って頭部へ上がり、クッパの兜を外す



マリオと比べると、頭部だけでこの大きさ。巨体すぎるため下半身が見えない



胸部　デザイン

デザイン



ラフスケッチ

デザイン案



デザイン案





ラフスケッチ



デザイン案

イガボー（ホロビア）

ホロビアドラゴンの体から出てくるイガボー。見た目は違うが動きは同じ。



デザイン

TIPS
ホロビアドラゴンより現れしイガボー

ホロビアドラゴンを守るかのように、体から現れるイガボー。その姿はほかの国とは異なり、顔までトゲに覆われ赤い眼を光らせる異様な雰囲気を放つ。このような姿をしているのは、ホロビアドラゴンの持つエネルギーが影響しているのではないかと言われている。



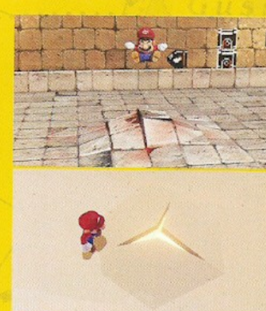
見た目は違っても、動き自体は通常のイガボーと変わらない

AND MORE
光る地面に潜むもの

光を放つ起伏をあちらこちらで見ることができる。これらを見かけたら、ヒップドロップで踏みつけてしまおう。コインやハートといったアイテムが出ることがある。他国でも同様の光や起伏が見られるが、アイテムのほかマメクリボーが出てくることもあるので注意。



随所に見られる起伏。ホロビアドラゴンと戦っている際は、役に立つアイテムが出る



このような地面の起伏は、アッチーニャやボルボーノにも見られる

クッパの国

クッパ城





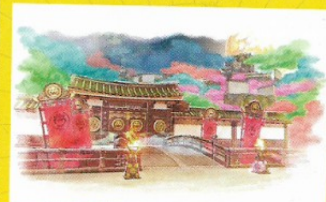
DESIGNER'S NOTE

今作に相応しい驚きのある城を考えている際に行き着いた「クッパの国」の和風クッパ城。ピーチのために新しく城を建造することは、結婚式の準備に余念がないクッパの気持ちの大きさそのものと言えます。目的の「パワームーン」やルートは分かりやすく設定して、逸るプレイヤーの気持ちに沿うように、クッパのいる場所まで迷わずにゲームが進行する構成にしています。また『スーパーマリオ ギャラクシー』のような、遊びを次々とクリアしていく構成も取り入れ、充実感やスピード感を演出しました。

キャプチャーすることで多彩なアクションが楽しめる「ツックン」や、結婚式を盛り上げる祭りの演出など、豪華絢爛な内容も注目してほしいポイントです。

【Director 元倉 健太】

WORLD DATA



人口	中規模	通貨	コバン型
面積	広範囲に広がる	産業	花札
民族	オニ族	気温	平均26℃

空高い場所に構えられた、クッパの居城。国全体が主の結婚を祝う祝賀ムードに包まれている。瓦を敷き詰めた独自の建造物が彩雲の中に建ち並ぶ。三の丸から本丸まで城郭があり、奥に進むほど守りも強固になっていく。

パワームーン



全64個

ローカルコイン



全100枚

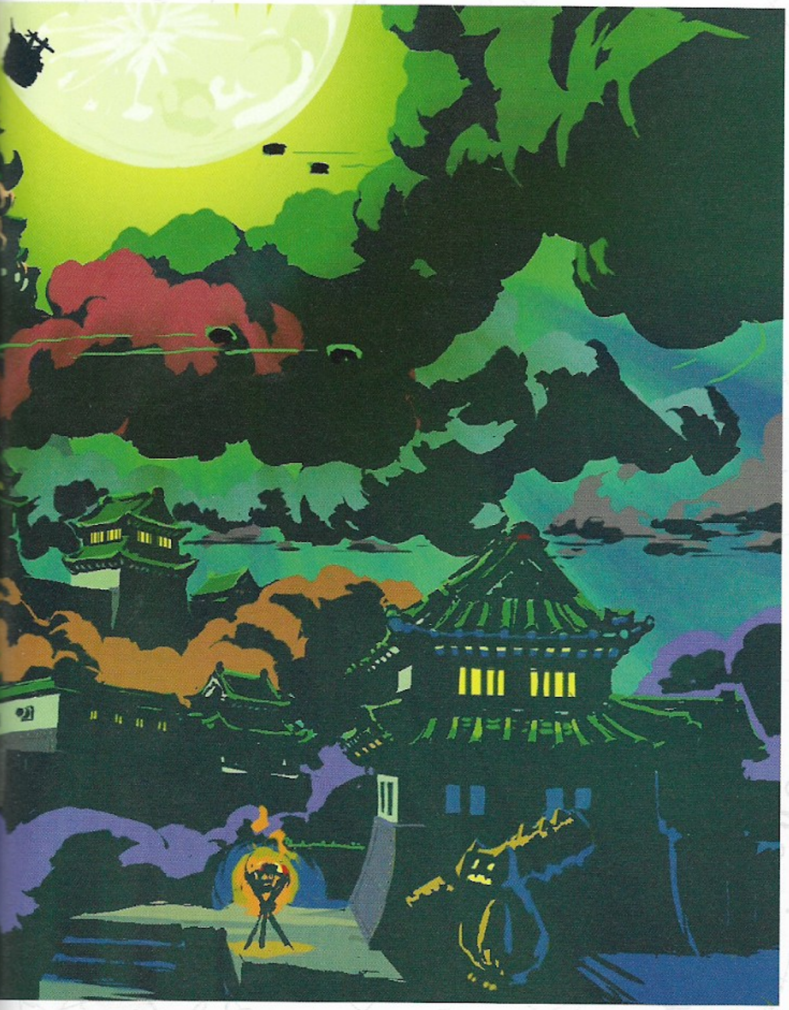
地図





コンセプトアート

クッパの世界を構成するアイデアやラフスケッチ。さまざまな形の城が描かれている。



ラフスケッチ

DESIGNER'S NOTE

クッパの国の制作を進めるにあたり、「日本」をモチーフにすることは、初期の段階で固まっていました。過去にも和風のステージはありましたが、今作はより本物らしい「日本」を表現することを目標としました。デザイナーは和風建築の基本を正しく知るところから始め、その上で和風の特徴を表す要素をデザインしていきました。上空に浮いていることを示すため、雲を大胆に配置し、日本画のようなイメージで画面を作っていきました。色とりどりの配色は、「キノコ王国」をほのかに感じる色を選択しています。

和風をやるからにはとことんやり切りたいと伝えていましたが、漢字の「寿」を大胆に使う提案を受けた時は「え、漢字!?」と一瞬動揺してしまいました。ただ、特徴を一番表すモチーフな上に、大きな驚きも生むアイデアだと思い、すぐに採用したのを憶えています。このような熱量が、奇抜なクッパ像をはじめさまざまな新しいアイデアに繋がっていきました。

【Art Director　吉田 陸斗】

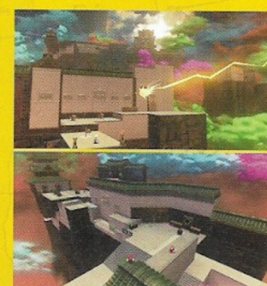
STORY

クッパが築城した上空に浮かぶ城

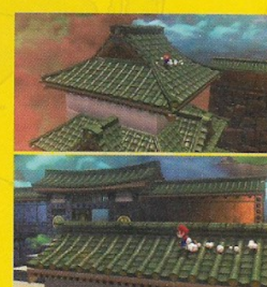
彩雲が泳ぐ、はるか上空に造られた国。その名の通りクッパが君主となり堅牢な城を築いている。瓦を敷き詰めた独自の建築様式を用いており、建物間を移動する際には琴のような音色が流れる。クッパの結婚式までは時間がない、マリオたちは敵の居城に乗り込んだ。



大きな月とカラフルな光彩が取り巻くクッパ城。クッパのいる本丸は高い所にある



三の丸、二の丸といった城郭と呼ばれる区域に分かれている



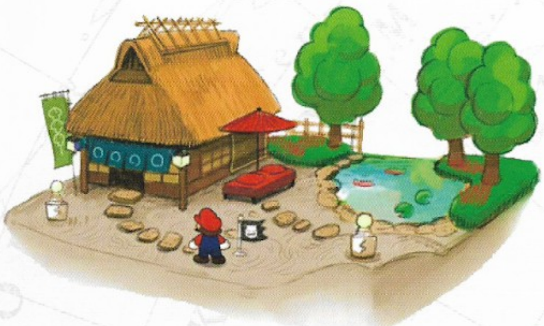
屋根には瓦が敷き詰められている。斜めになっているので足を滑らせないように注意



ひと息つける和風な庭園。池を泳ぐニシキゴイも見逃せない鑑賞ポイントである

土産物屋

本丸の前にある曲輪には、おみやげを購入できるショップがある。









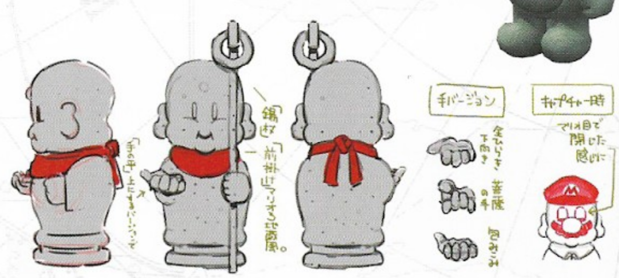


デザイン案



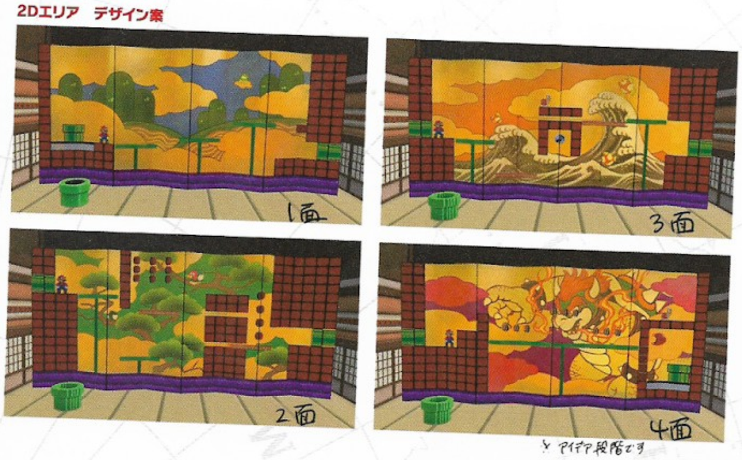


地蔵　デザイン案



地蔵　デザイン

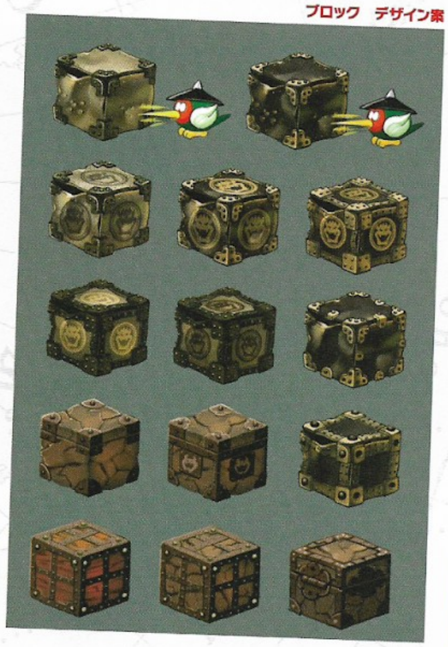
2Dエリア　デザイン案



燭台　デザイン案



ブロック　デザイン案



TIPS ひと息つける土産物屋

本丸の前の曲輪には、土産物屋がある。ここは敵の姿もなく安らげる場所になっているので、本丸へ潜入する前にひと息ついておきたい。



ニュードンカーが運営する土産物屋。お客が少なくて困っているとのこと



裏口から特別な部屋へと入れば、そこに置かれた屏風の絵が2Dエリアのステージに

TIPS 静かに佇む石の像

わびさびを表すという、スタチュー。瞳を閉じて寡黙に佇むさまは、見る者の想像力をかき立てる。なかには笠をかぶってない像もある。



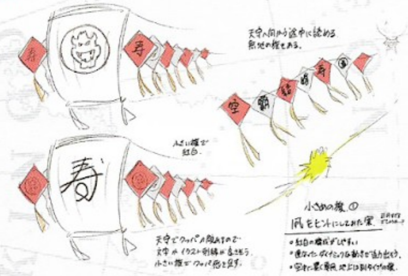
笠の代わりに帽子をかぶせれば、ドスンドスンと動き出す。見た目もマリオに変化



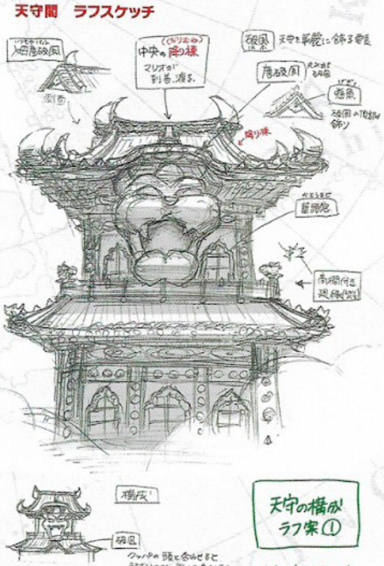
天守閣　デザイン案



天守閣の旗　デザイン案



天守閣　ラフスケッチ



DESIGNER'S NOTE

「クッパ城」の天守閣は、「純和風・お祝い・クッパ感」というコンセプトです。

アートディレクターから、「日本人が見ても違和感の無い和を感じるデザイン」にしたいという要望がありましたので、日本の城や神社を参考にしました。天守閣の屋根を支える複雑な木組みは、和風建築の特徴的な要素です。クッパの像を大胆に設置して迫力を出しました。建物の留め具や小物の装飾には、トゲや鎖など、クッパのディティールを組み合わせています。配色は、日本の祝い事で使われる「紅白」、和の工芸品に使われる「金」、クッパをイメージする「黒」と「緑」でまとめています。巨大な旗は、宝船の帆から着想を得ており、思い切って漢字の「寿」を大きく入れました。布は西陣織の白無垢のイメージで、上品なクッパ柄にしています。

【Field / Concept Art　井上 麻美】

TIPS

祝賀ムードで盛り上がる本丸

「寿」の文字が入った旗や提灯が祭りばやしとともに踊り、クッパの結婚を祝うかのような盛り上がりを見せる本丸。クッパが待ち受ける場所だけあって城の守りももっとも強固となり、しかけの多い垂直の城壁が侵入者を阻む。



本丸に入れば守りもより固くなる。次々と現れる敵やカラクリを突破して上へと進む



「寿」と書かれた旗があちこちに掲げられ、クッパの結婚を祝うムード



空の覇者と書いて空覇（クッパ）と読む。漢字と呼ばれる表語文字が使われている

AND MORE

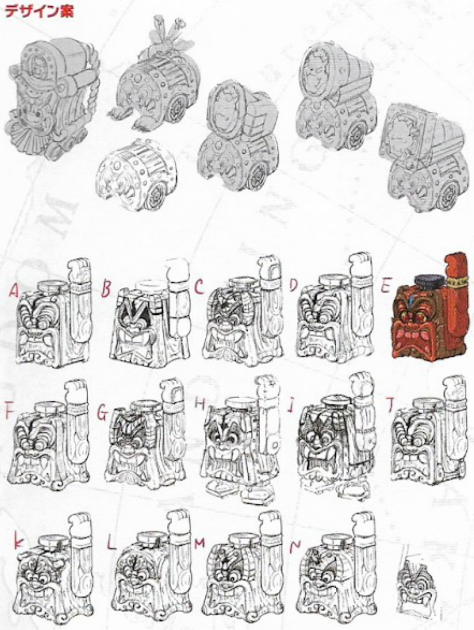
連続でやっつけたいマメクリボー

地上だけではなく、地中や箱の中からも出てくるマメクリボー。小さくても集団で襲いかかってくると厄介なので、帽子でまとめて倒すと楽。また、足をつかずに8体連続で踏みつけるとハートが出現する。



思わぬ場所からも出てくるマメクリボー。集団でいるときはまとめて倒したい

デザイン案

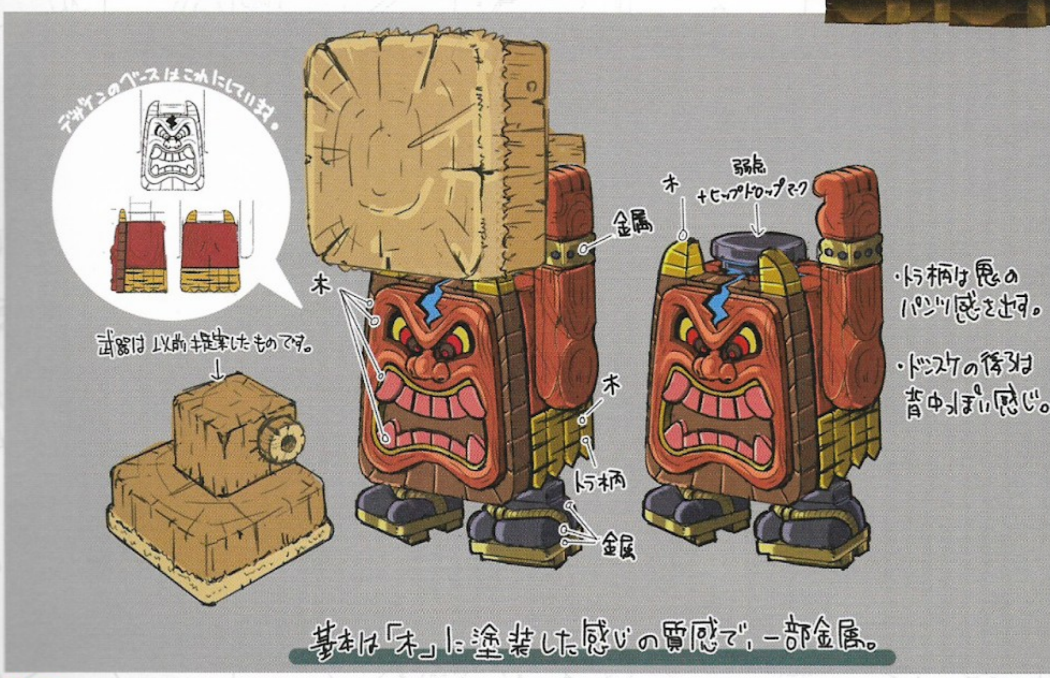


ドンスケ

マリオを見つけると近づいてきて、大きな木槌を振り下ろす。







デザイン



デザイン

ツックン

長いくちばしを突き刺してくる。キャプチャーすれば、くちばしで攻撃などが可能。







デザイン案

TIPS
強面な城の門番ドンスケ

強面の顔でにらみを利かし、門番として城を守るドンスケ。侵入者を発見するや近づき、両手に抱えた大きな木槌を容赦なく振り下ろしてくる。額の傷はこの城を守ってきた勲章。と同時に弱点でもあり、鋭利なモノで突かれると弱い。



強面のドンスケ。直線方向にしか動けないので、避けるときは斜めに移動するといい



振り下ろしてきた際に頭上に飛び乗り、ヒップドロップをすれば倒せる

TIPS
くちばしを使った妙技キャプチャーツックン

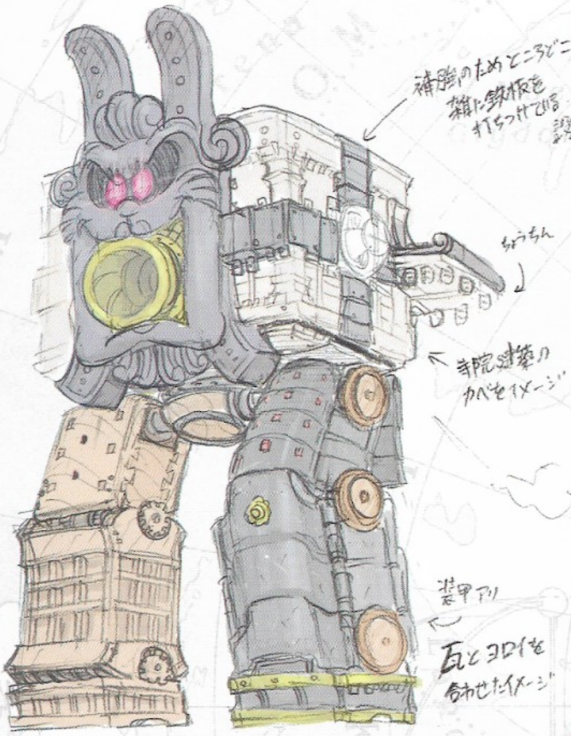
垂直な壁の多いこの国では、ツックンの協力が欠かせない。鋭いくちばしを柔らかい壁に突き刺せば留まり、弾けば跳ぶよう移動できる。さらにくちばしで敵を攻撃したり花火バクダンを弾いたりと、攻守ともに優れた性能を持つ。



柔らかい壁にくちばしを突き刺して跳べば、垂直な場所でも登ることができる



狭間と呼ばれる小さな穴にくちばしを刺せば、何かが飛び出すことも

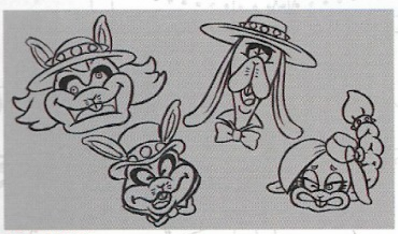


デザイン案

メカブルード

ブルーダルズの操縦する巨大なメカ。花火バクダンやネズミ花火を投下してくる。





ブルーダルズ
花火用イラスト



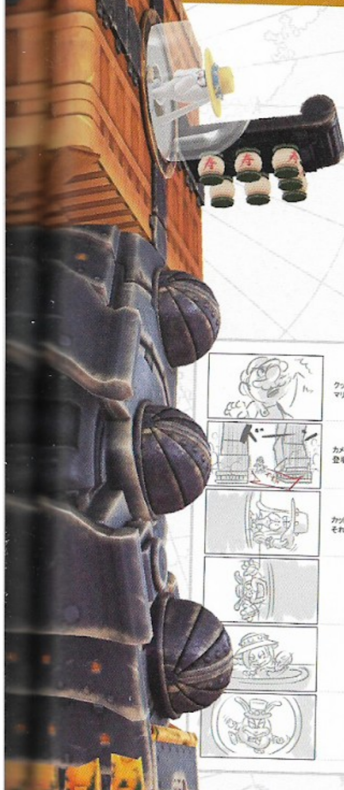
脚外装　デザイン案

DESIGNER'S NOTE

「メカブルード」は、クッパの結婚式で花火を打ち上げるために「ブルーダルズ」が用意した移動式花火発射台です。「クッパ城」が和風テイストなので、その要素をふんだんに取り入れています。最終決戦という印象を演出するために、弱点部分に「ブルーダルズ」を全員乗せました。和風テイストの二足歩行ロボということで、祭りのやぐらや神社仏閣の建築要素を入れ、カラクリっぽさも大切にしています。「ツックン」で刺そうとした時に迷わないように、素材は木と鉄で明確に分けています。終盤の盛り上がりどころなので、見応えのある豪華なものを目指して作り込みました。

足を破壊するとさまざまなポーズで倒れこむのですが、どのポーズが一番登っていて楽しいか、担当デザイナーが大量のポーズを検証してくれました。面白い見た目のポーズがたくさんあり、すべて使いたかったのですが、遊びやすさのバランスを考慮して今のものになっています。

【Character Art Lead　村田 翔】

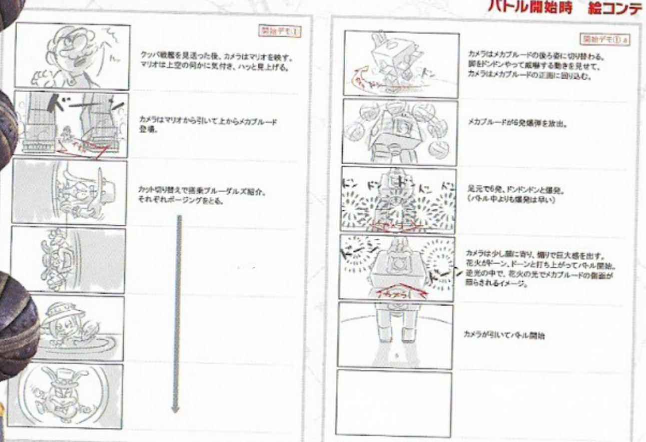




デザイン案



バトル開始時　絵コンテ



STORY
ブルーダルズの最終兵器

クッパを追い詰めたマリオたちだったが、すんでのところで逃げられてしまう。代わりに現れたのは巨大なカラクリメカ。それは、ブルーダルズの4人が乗り込んだ、メカブルードだった。



ブルーダルズが操縦するカラクリメカ。顔はマダム・ブルードがモチーフになっている

TIPS
キャプチャーツックンでコックピットをつつく

ジャンプでは届かない場所のコックピットに入って操縦し、踏みつけたり、花火バクダンを放って攻撃してくるメカブルード。キャプチャーツックンで花火バクダンをつつき返して脚の装甲を壊せば、コックピットへ上がれるチャンスとなる。





脚の装甲を壊して本体に上り、4か所にいるブルーダルズを順に攻撃していく

クッパを追って、月へ

クッパは「準備は整った」と言い放ち月へと向かった。自身の国に戻ったのには、結婚に向けての最後の準備を整える何かがあったのだろう。しかし、マリオたちもクッパ城でパワームーンを集め、追撃するための最後の準備が整った。オデッセイ号が完成し、月まで行けるようになったのだ。キャッピーの計らいにより、ウェディング衣装に身を包んだマリオは、クッパとピーチ姫が待つ、決戦の地へ向けて舵を切った。

















月の国

ハニークレーター

DESIGNER'S NOTE

いよいよ物語のクライマックス！「パワームーン」の力で満月のように張ったオデッセイ号の帆をなびかせて、マリオは「月の国」に到着します。ウェディングホールから鳴り響く鐘の音が、プレイヤーの焦燥感を掻き立てます。

クライマックスに相応しいアクション性の高いコースを実現するために、旅の集大成をイメージし、さまざまな国で経験したキャプチャーを連続で行う構成にしました。古くからの因縁が続くクッパとの対決では特別な緊張感を、地下洞窟からの脱出ではともに「スーパーマリオ」の長い旅路（オデッセイ）を振り返り、新しい旅の扉を開く高揚感をイメージしています。 【Director　元倉 健太】



WORLD DATA



人口	不明	通貨	スターピース型
面積	広大	産業	観光、結婚式
民族	ウサギ族	気温	不明

とある地球から離れた所にある、小さな星の国。漆黒の空が広がり、白い地面がどこまでも続く。静寂に包まれるなか、純白のウェディングホールが凛と佇んでいる。

パワームーン



全38個

ローカルコイン



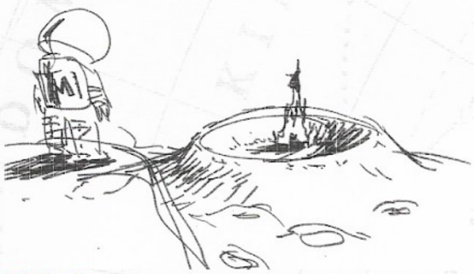
全50枚

地図



コンセプトアート

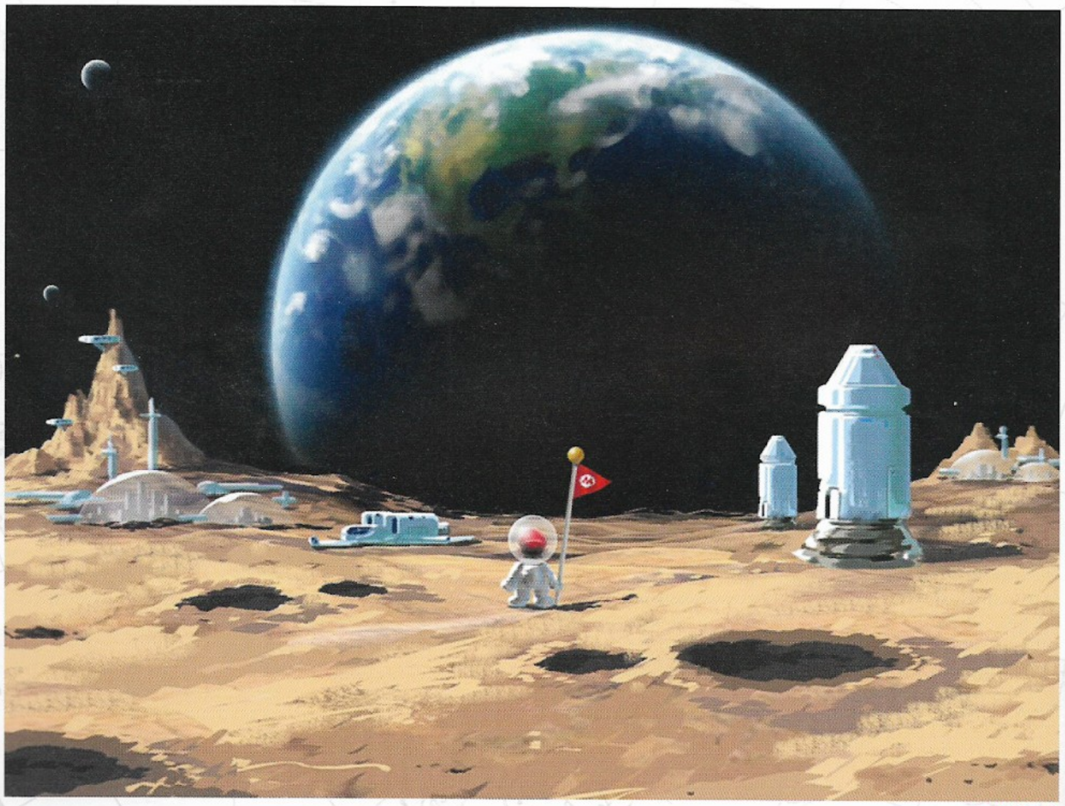
月面の施設などが描かれた、世界を構成するアイデアやラフスケッチ。



ラフスケッチ



ラフスケッチ



ラフスケッチ



ラフスケッチ

DESIGNER'S NOTE

「月の国」は、「宇宙」という明確なモチーフでしたが、『スーパーマリオ ギャラクシー』のような煌びやかな宇宙ではなく、現実に則した「漆黒の宇宙」を作ることをコンセプトとしました。世界の最果てに来た孤独感を強め、「ウェディングホール」を象徴的に見せたかった狙いがあります。

うしろを振り返ると今まで旅をしてきた「とある地球」が大きく望めます。初期のスケッチでは前方に配置したものが多いのですが、進行方向を正しく示すために背面に配置することになりました。代わりに太陽を前方に配置し、マリオとキャッピーにとっての「希望」が近いことも暗示させました。モノクロで統一された「月の国」からは、初めて訪れた「帽子の国」の景色が思い出されるのではないでしょうか。

【Art Director 吉田 陸斗】

STORY

空に浮かぶ高嶺の国

空に浮かぶ月にある国。月の国にはハニークレーター、ラビットクレーター（月の国 裏）、ラストクレーター（月の国 もっと裏）の3つの地域があるが、この地が最初に開拓された。そして小高い丘に造られた純白のウェディングホールでは、クッパがピーチ姫と無理やり結婚式を挙げようとしている。



黒い空に白い地面が映える、静寂に包まれた国。遠くにはウェディングホールが見える



ハニークレーターにいるカエルは、開拓者によって持ち込まれたと言われている

TIPS

重力が軽くジャンプ力がアップ

とある地球と比べると重力が小さいため、ジャンプ力が上昇し落下速度が低下して、浮遊感のある挙動になる。なお、地下洞窟では重力が大きくなる。



通常のジャンプでも、こんなに高くジャンプできる。落下もゆっくりに



帽子を投げて、踏んで大ジャンプするスペシャルわざ!を使えば、大きな谷も越えられる



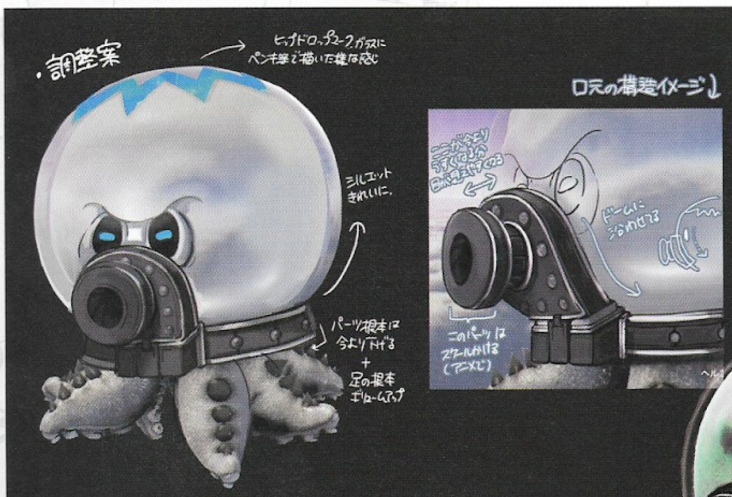
ラフスケッチ



住人　検討案

スペースホーダン

月面を浮遊し、マリオに向かってミサイルを放ってくる。頭が弱点。



デザイン





デザイン案

月の地下洞窟

静かな壁に空いた穴から入れる洞窟。溶岩に囲まれており、月面より重力が大きい。



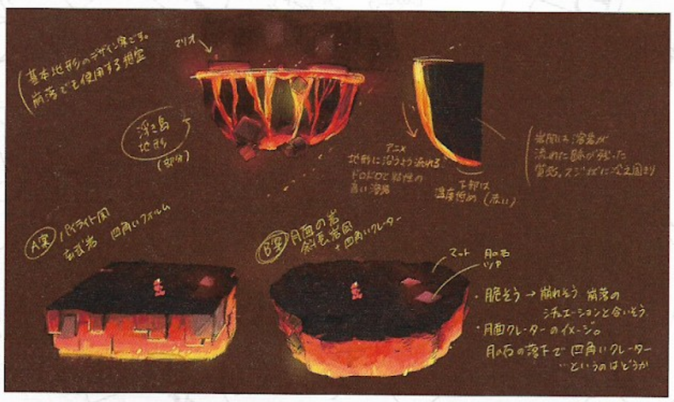
ラフスケッチ



金網足場　デザイン案



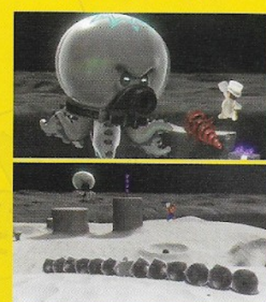
地形　デザイン案



地形デザイン案

TIPS
海の国と似た生態を持つ

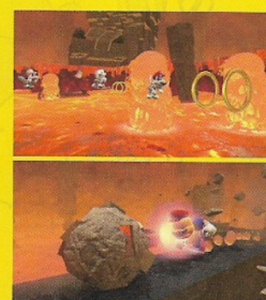
月面を移動するスペースホーダン、地を這う鉄球ムーンスネーク。これらはとある地球上でも似たような姿の敵が確認されており、「すべての起源は月にある」と言われる所以になっている。



スペースホーダンやムーンスネークなど、シュワシュワーナで見たことがあるような敵

TIPS
溶岩に囲まれた巨大な地下洞窟

重力が大きく、溶岩に囲まれた危険地帯。敵の猛攻をくぐり抜け、ときにはキャプチャーしながら月面を目指す。



次々と現れる敵をキャプチャーし、難所を乗り越えて進んでいく



最後にはマダム・ブルードが待ち受ける。ブルーダルズの分もまとめてマリオに復讐を誓う

ウェディングホール

小高い丘に立てられた、純白の建造物。結婚式が執り行われる。





外観　デザイン

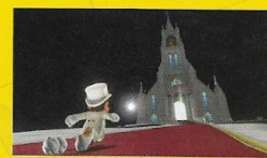


装飾品　デザイン

TIPS

女神の祝福のため建てられたウェディングホール

月面に建つ純白のウェディングホール。これは「月には女神がいる」という言い伝えがあり、その女神に祝福されるために造ったと言われている。大きな鐘も取り付けられており、結婚式が行われる際はその音色が静寂の月面に鳴り響く。



永遠の丘からはレッドカーペット風のバージンロードがウェディングホールまで続いている



白い建物に、青いステンドグラスがよく映える。とある地球との対比も美しい



静かな月面に、大きな鐘の音色が鳴り響く。結婚式が行われている合図だ

TIPS

ウェディングホールから眺めるとある地球は青く美しい

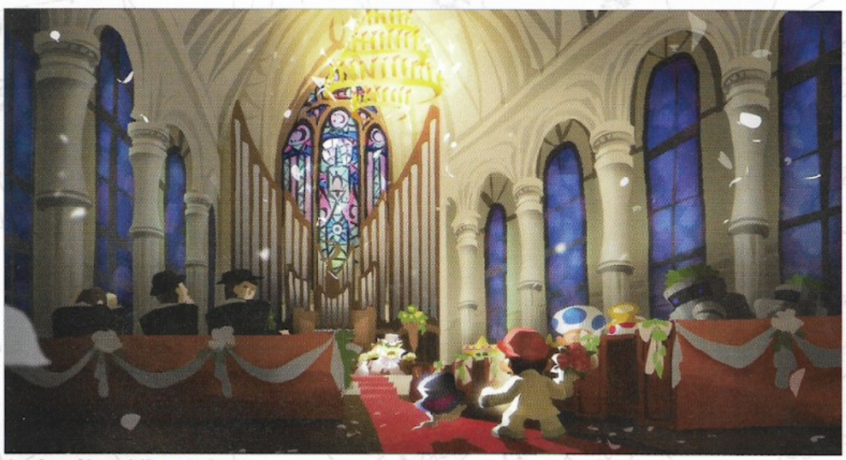
ウェディングホールから眺める、とある地球は絶景。人生で一度は見るべきと評される。また、「母なる大地に、未来を誓う」という意味から、ここで結婚式を執り行う人も多いという。クッパがこの地を選んだのにも頷けてしまう。



ウェディングホールから見た景色。水平線に母なる大地が顔を覗かせる。とある地球も、青かった



ウェディングホール内部　デザインコンセプト



ウェディングホール内部　ラフスケッチ



DESIGNER'S NOTE

「ウェディングホール」は宇宙空間にある不思議な建物のため、神秘的なイメージを大切にしてデザインに取り組みました。ゴシック建築を参考に、高密度なディティールを取り入れています。細かく作り込んだ装飾や尖った屋根のシルエットは美しいバランスを探り、柱の細さ、屋根の角度にこだわりました。全体を縦長にして、「ピーチ城」の横長のフォルムと差別化しています。また、月面ということもあり、ロケットのフォルムも少し意識していました。幾何学模様をベースにしたレリーフは、建物の直線的なフォルムに対して、カーブを組み合わせたデザインを考えました。建物の形に合わせて模様のバランスをうまく収めるのはとても難しかったです。

密度の高いレリーフは、ウェディングドレスの繊細な刺繍に似た印象があり、建物全体が可憐な雰囲気になったと思います。「ウェディングホール」の壁に飾った白い花は、「森の国」に咲く「ブーケの花」です。他にも各国のアイテムで飾りつけをしていますので、探してみてください。

【Field / Concept Art　井上 麻美】

ウェディングホール突入　絵コンテ



STORY

結婚を阻止するため ウェディングホールに突入!

ついにクッパを追い詰めたマリオとキャッピー。式場では、まさにクッパがピーチ姫に結婚指輪をはめようとしているところだった。ピーチ姫とティアラを取り戻すため、最後の戦いが始まる。



ウェディングホールに飛び込むマリオとキャッピー。クッパも想定内といった反応を示す



クッパの結婚を祝うノコノコ
イメージスケッチ



ラフスケッチ



テーブル　デザイン案



お宝を置く台座　デザイン案



装飾品　デザイン案



クッパが盗んできたお宝　ラフスケッチ



純白のケーキ　デザイン案



祝福のシチュー　デザイン案



ブーケの花　デザイン案



結婚指輪　デザイン案

STORY

整えられた結婚式の準備

ウェディングホールに入ると、ニュードンク・シティのポリーン市長をはじめ、各国から無理やり連れて来られたという参列者たちの姿が。そして、クッパの背後には各国から盗んできたお宝も。



各国から盗んできたお宝。クッパが持っているのは、アッチーニャの結婚指輪



招かれた各国の住人たち。不本意ながらも連れて来られたようで、怒っている

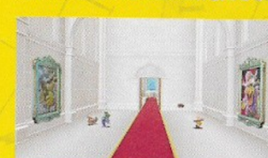


クッパを倒した後は片付いている。テーブルの上には何かが残っているかもしれない

TIPS

ホールに飾られたナゾの絵画

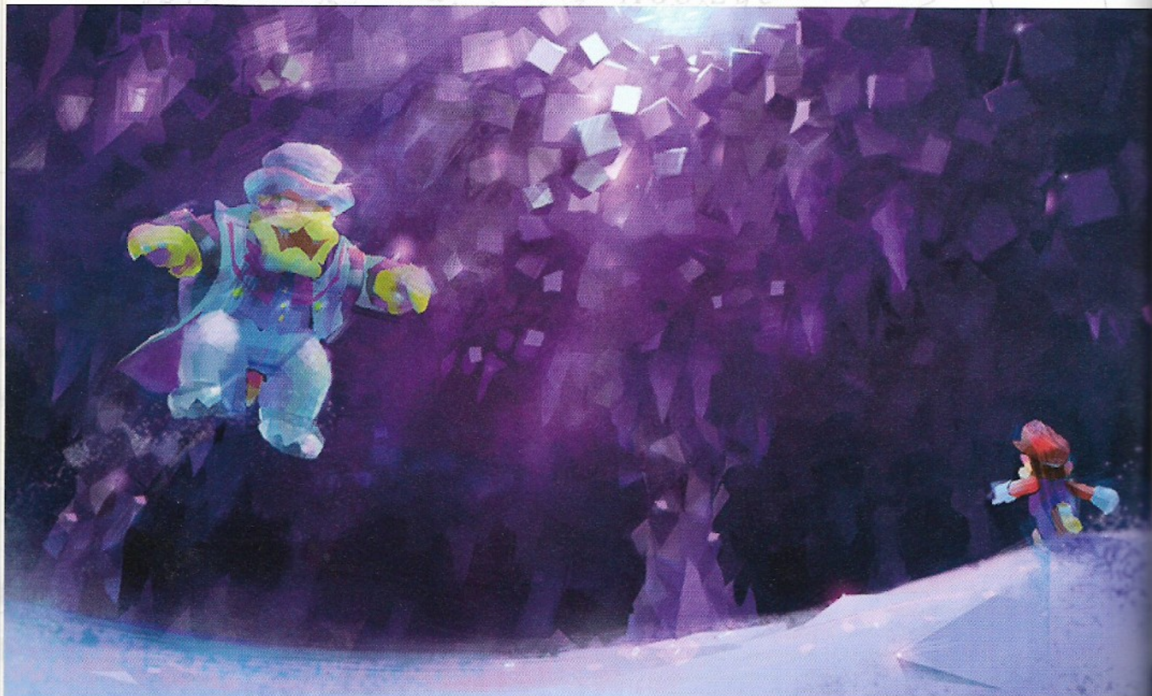
クリア後、一件落着したあとのウェディングホールには大きな絵が掲げられている。このワープホールに飛び込めば、クッパとの戦いを追体験できる。また、パワームーンをすべて集めると、右側にも異なるクッパの絵画が展示され、より強力になったクッパとの戦いを体験できる。



ホールに飾られた絵画を眺める各国の住人。絵から恐怖を感じるようだ

クッパと最後の戦い

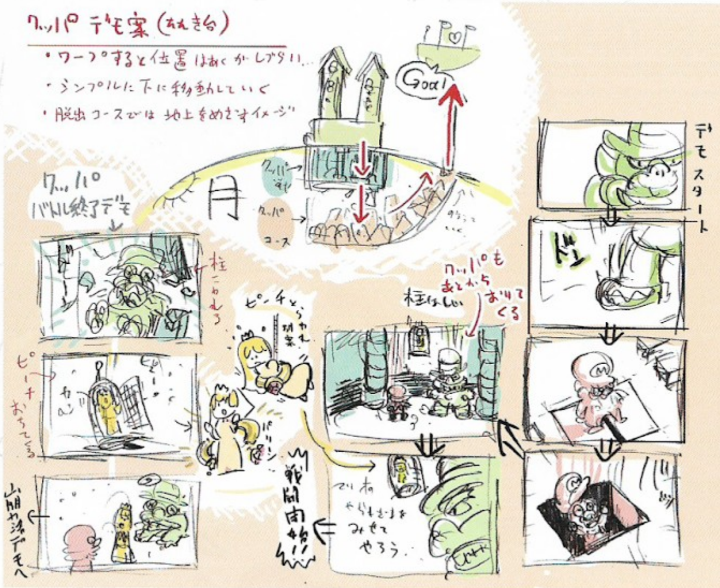
ピーチ姫をかけた、クッパとの戦い。雲の国のときよりも攻撃方法が増えている。



ラフスケッチ



戦いの舞台　ラフスケッチ



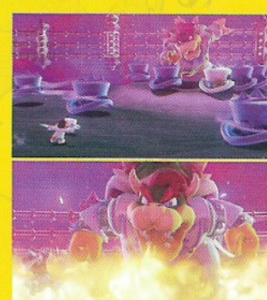
クッパとの戦いの流れ　ラフスケッチ


勝利後　ラフスケッチ

STORY
ピーチ姫をかけたラストバトル!

結婚式にお呼びでないマリオは式場から地下へと落とされ、そこでクッパと決着をつけることに。クッパはグランドモックで戦ったときよりもパワーアップし、攻撃方法が多彩になっていた。しかし、力を合わせたマリオたちが勝利、ピーチ姫が解放されてめでたしめでたし…のはずだったが、事態が急変する。


地下に落とされ、クッパとの戦いが始まる。「花と散り 結婚式を彩るといい!!」


ダミー帽子の数が増えたり炎を吐くなど、クッパの攻撃もパワーアップしている


クッパを倒したものの、月の石が降ってきて足場が崩落。地下洞窟へとさらに落とされる

崩壊～脱出

クッパをキャプチャーし、崩れていく月の地下洞窟から脱出をする。



ラフスケッチ



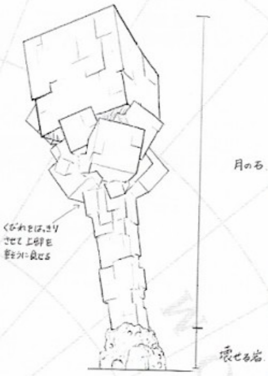
2Dエリア　ラフスケッチ



キャプチャークッパ
ラフスケッチ







月の石の柱　デザイン

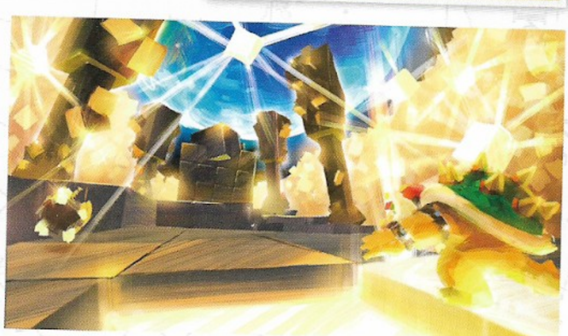
DESIGNER'S NOTE

ラストを飾る怒涛の展開には、プレイヤーの感情変化を促すための色計画が不可欠でした。場面の移り変わりによる色の変化をディレクターと吟味し、フィナーレに向かって高揚していくように割り当てていきました。また、クッパにキャプチャーすることや、2Dエリアでそのドット姿になること、電気ボックスでの脱出など、メインキャラクターたちが次々と姿を変えていくクライマックスは、過去の試作や提案が形になった瞬間でもありました。

【Art Director　吉田 陸斗】

月の国は、崩壊エリアは「赤」、ラストエリアは「黄色」、といった具合に、シーンごとに使う色が絞られていました。そのため、それぞれ狙った色の印象がはっきり伝わるように配慮してイメージを作成しました。明度にもこだわり、溶岩を駆け抜けるシーンは暗く、ラストエリアは「月の石の中枢」らしく明るく光があふれる印象を作り、中心に近づくにつれ月の石が密集している様子を伝えています。回転しながら降り注ぐ月の石はミラーボールのイメージで、面が反射して光線を放っています。中央の「月の石の核」は発光を控えることで明度のコントラストをつけつつ、月の石をランダムな粗密で詰め込んだ壁に対し水平垂直のデザインにすることで対比させ、特別な存在感をアピールしています。

【Field / Concept Art　井上 麻美】



ラストエリア
ラフスケッチ

電気ボックスキャプチャー　ラフスケッチ



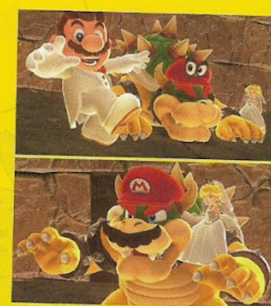
ラフスケッチ



STORY

クッパをキャプチャー!

大量に降ってきた月の石によって足場が崩され、月の地下洞窟へと落とされてしまったマリオたち。月のエネルギーが乱れ、内部が崩壊しているらしい。クッパをキャプチャーしてみんなで脱出を目指す。



地下に閉じこめられたマリオたち。力自慢のクッパをキャプチャーして事態の打開を試みる



クッパの一振りは大岩をも砕く。道を塞ぐものを破壊しながらガンガン進む

TIPS

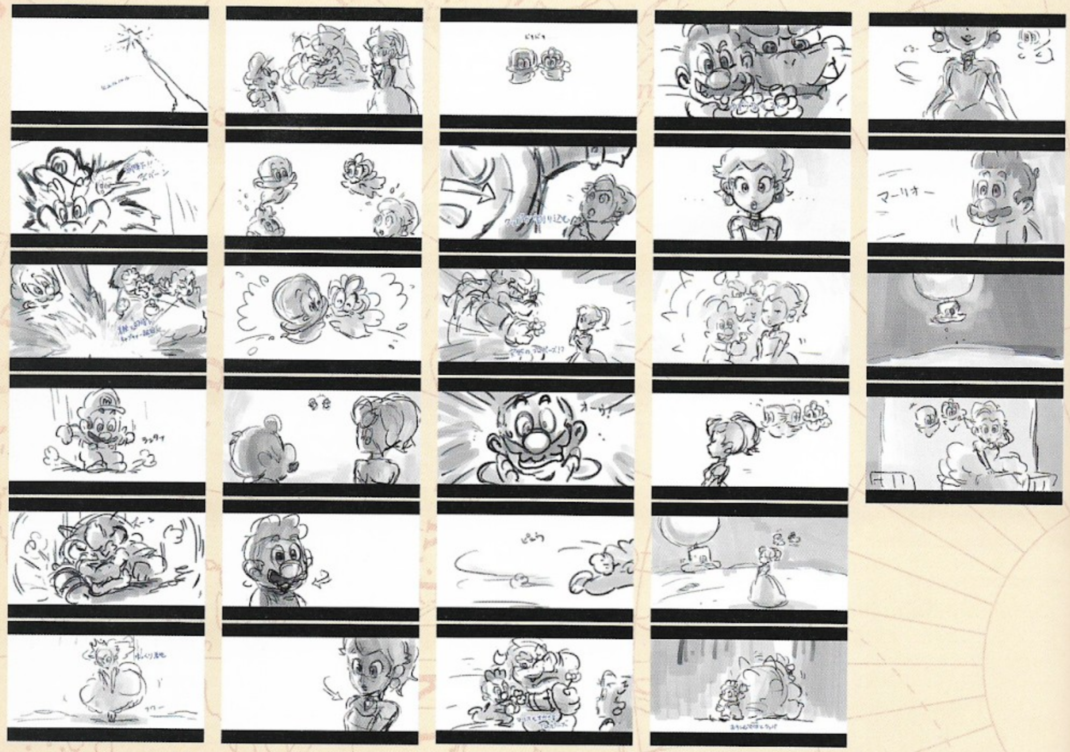
月の石が詰まった内部コア

地下洞窟を抜けると、そこは月のコア。崩壊する足場がなくなる前に、月の石の柱を崩して脱出する。



辺り一面月の石が敷き詰められた、月のコア。巨大な電気ボックスで脱出する

絵コンテ





エンディング

無事脱出できたマリオとピーチ姫、キャッピーとティアラ……そしてクッパ。月面でクッパと競うように花を差し出すマリオだが、ともにピーチ姫にあしらわれてしまう。落ち込むマリオたちだったが、ピーチ姫の呼びかけに誘われて、とある地球に戻るのだった。









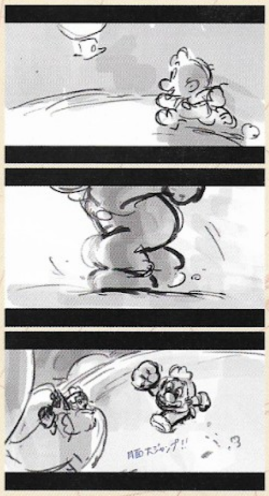


DESIGNER'S NOTE

壮大な旅であり、かつとても個人的な旅であったともいえる『オデッセイ』のエンディング。会いたい人と再会できた嬉しい気持ち、好きな人を想うちょっと恥ずかしい気持ち、マリオとクッパの憎めないアクション、ピーチの能動的なアクションを軽快な歌をバックに表現しています。従来のシリーズより踏み込んだ「結婚」というテーマを通してマリオ、ピーチ、クッパを改めて見てみても…、三者の関係はこの先何年も続いていきそうで、まだまだオデッセイは終わりそうにありません！ 【Director　元倉 健太】

今作ではシリアスなデモシーンを多く作りましたが、エンディングは少しテイストを変えて、三者三様の心境をコミカルに描きたいと思いました。そして、お約束の展開に…やっぱりね、と思いつつ、微笑ましく感じてしまう暖かさ。大冒険の末に待っている素晴らしい日常を予感させる、希望にあふれるデモに仕上がったと思います。

【Art Director　吉田 陸斗】















Thank you! Mario!


旅はつづく…



エンディング後に起こる変化

ピーチ姫を救出し、キノコ王国へ帰ってきたマリオたち。しかし、そこで待っていたのはピーチ姫がまたいなくなったと大慌てのキノピオたちだった。今度はカバンを持って自ら出ていったのだという…。

そして、気になることがもうひとつ。世界各国にあった「変わった石」こと「月の石」が光り出したのだ。「すごくエネルギーを感じる」。そう話すキャッピーとともにマリオが石に近づき解放すると、中からたくさんのパワームーンが溢れ出した！

こうして、マリオとキャッピーは新たなるパワームーンと発見を求めて、もういちど旅に出ることになる。

ほかにもクリア後の世界では、新たなミニゲームも遊べるようになっているなど、さまざまな変化がある。



キノコ王国から新たな旅へ。マリオとキャッピーの冒険はまだまだつづく

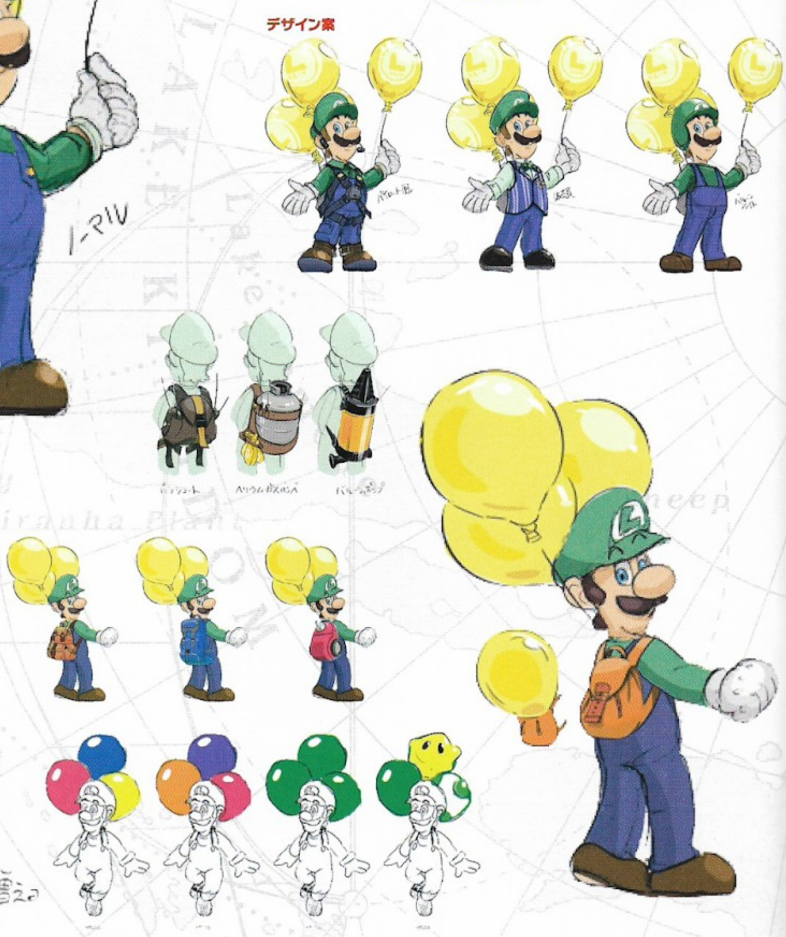
ルイージ

マリオの双子の弟。ミニゲーム「バルーンファインド」の案内役を務める。

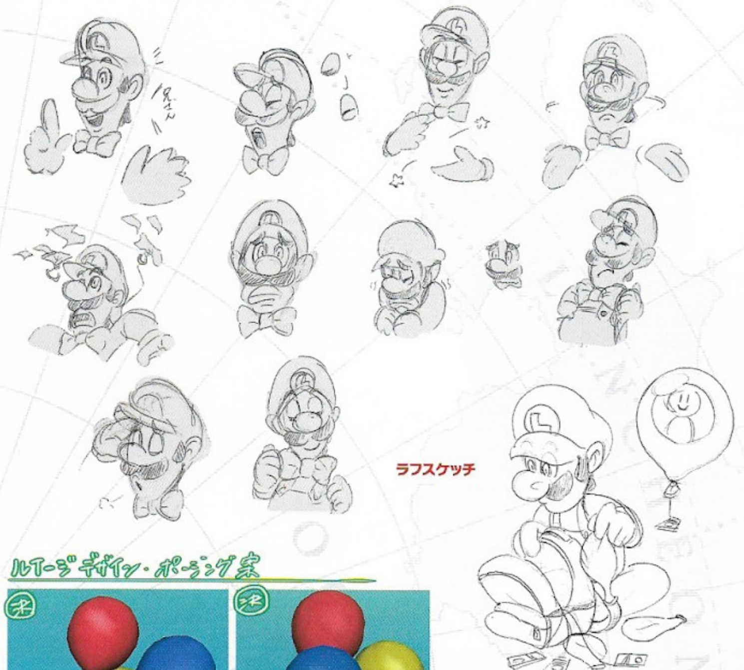


ラフスケッチ

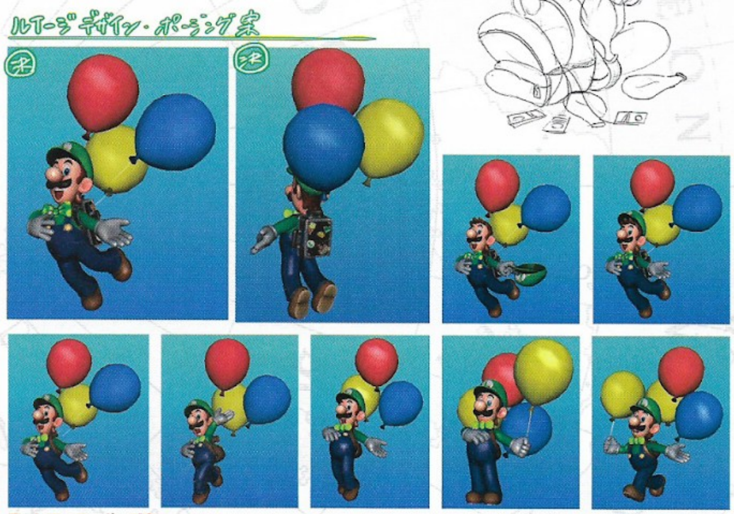








ラフスケッチ



アートワーク　ポーズ案

DESIGNER'S NOTE

今作の「ルイージ」は「バルーンファインド」というミニゲームの案内人の役割です。気軽にゲームに参加してもらいたかったので、大道芸人のお兄さんが風船を配っているような、楽しげでラフなノリのイメージにしました。「キノコ王国」から出稼ぎに来たという印象を出したかったので、「マリオ」の「オデッセイ号」とは対照的に、鞄に貼ってあるステッカーは「キノコ王国」で購入できるもののみが貼られているのですが、実は一つだけ非売品が混じっています。

衣装を大きく変えるという方向性も考えられたのですが、今作の世界観とベーシックなルイージの対比を印象付けたかったので、あえてシンプルに仕上げました。風船の色はルイージの緑を含めて、スーパーファミコンのボタンの配色になるようにしているのですが、気付いていただけたでしょうか？　今作での登場を心待ちにしている方も多かったと思いますので、担当デザイナーも気合を入れて制作に臨みました。

【Character Art Lead　村田 翔】

TIPS
いつもと異なる景色で風船さがし

「バルーンファインド」は世界中の人が隠した風船を捜したり、自分の隠した風船を見つけてもらうミニゲーム。このときの景色はいつもと異なり、新鮮な気持ちで駆け回れる。



アッチーニャであれば、日が沈む黄昏時。オレンジに輝く景色が美しい

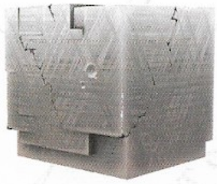
TIPS
スコアを伸ばすとルイージの風船が増加

ルイージは風船を背負っており、一定のランクが上がるごとに風船が増えていく。最大で5つまで増え、ランクが最大（★50）になると、風船が金色になる。



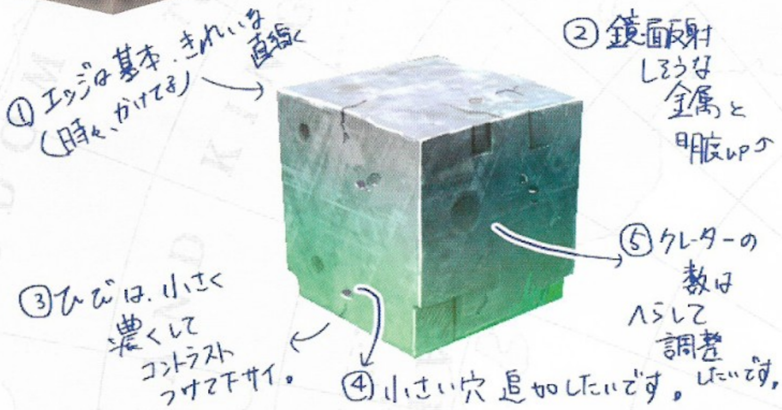
風船が増えるルイージ。風船を背負っているからか、よく見ると少し浮いている





月の石

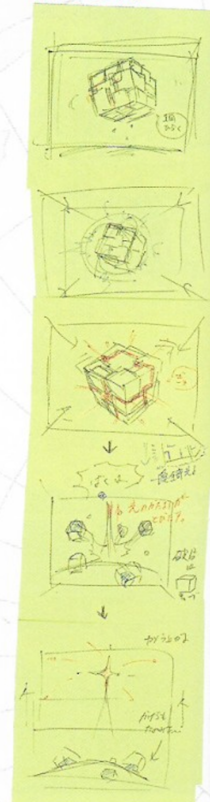
エネルギーの詰まった石。クリア後に解放でき、その国のパワームーンが増える。



デザイン案



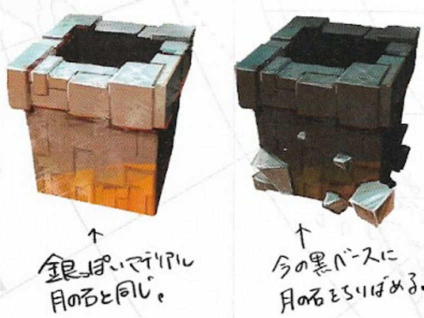
解放時　絵コンテ





ムーン土管

月の石を解放すると現れる土管。別のエリアにつながっている。

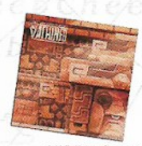




ジャケット　デザイン案



↑ロコがメイン



↑特徴的な装飾がメイン



砂漠の風景がメイン↑



ミュージックリスト

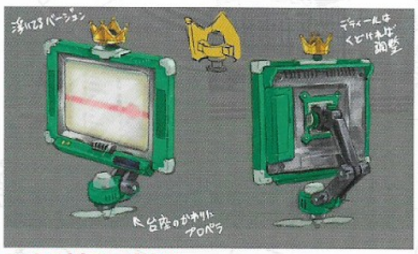
ゲーム中に登場する曲の中から、好きな曲を選んで旅をすることができる。

ノコノコ（ランナー）

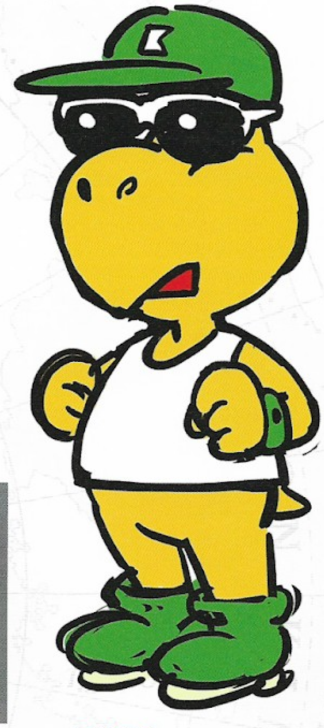
かけっこ勝負を挑んでくるノコノコ。一度優勝すると、より足の速い新たな仲間が加わる。







ランキングボード　デザイン



ラフスケッチ



デザイン案

DESIGNER'S NOTE

「月の石」は、月を構成している鉱物で、パワームーンの原料という設定です。マリオにとって未知の物体なので、自然物なのか？　人工物なのか？　知る術のないオカルトチックな謎の石、というイメージで作りました。エンディング後に起動するものなので、それまでは「あれは何なのか？」と期待と不安をもって遊んでもらえたらと思います。

宇宙由来の物質なので、表面は隕石に見られる構造をモチーフにディティールを入れています。クレーターもうっすら入れて、月から来たヒントを匂わせてみました。全体的には黄鉄鉱に似た、立方体が組み合わさった形状にしています。切れ味鋭い断面が魅力なのですが、上手く仕上げないとCGくさく見えてしまうので、何度も調整を重ねて今の形になりました。

【Character Art Lead　村田 翔】

TIPS
謎を呼ぶ月の石の存在

エネルギーの塊であり、旅にも欠かせない存在のパワームーン。そして、その原料が詰まった月の石。これらがどのようにして発生するかは判明していない。しかし、月の内部にたくさんの月の石が敷き詰められ、その一部がとある地球上に落ちていることから、月からやってくるのではないかと考えられている。





月の石を解放するとパワームーンが降り注ぎ、国のパワームーンの数が増える



月の石解放後に現れる、ムーン土管。月の石と同じ素材でできている

TIPS
ミュージックリストの特別な曲

ミュージックリストには旅の最中に聴いた曲が登録されるので、増やすためにもさまざまな場所を訪れよう。なかにはBGMをリクエストするキノピオのお題に答えたり、クリア後にラジカセを攻撃することで手に入る曲もある。



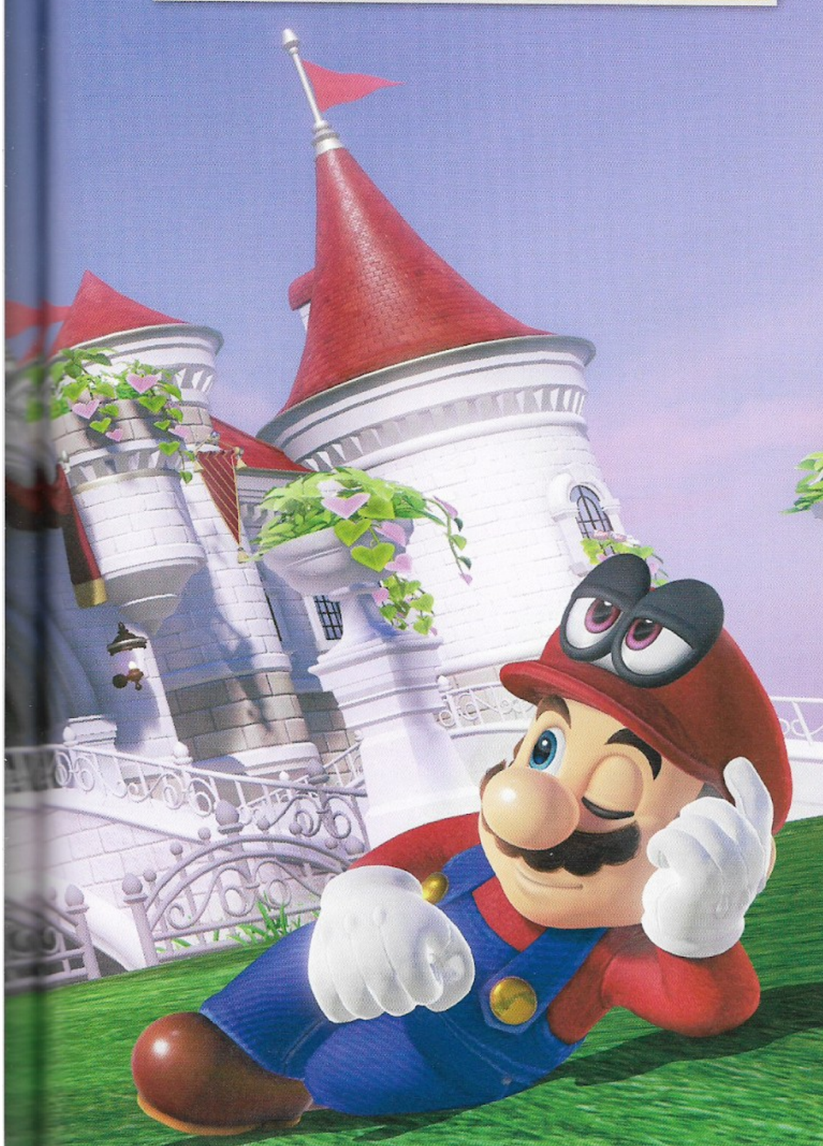
BGMをリクエストするキノピオは5つの国にいる。聴きたい曲を流してあげよう


キノコ王国
ピーチ城

DESIGNER'S NOTE

「キノコ王国」はエンディングを終えたあとに戻ってくる場所として、最適な場所だと考えました。ゲームの中ではオープニングでキノコ王国を飛び出して以来、オデッセイ号で常に移動していたマリオにとって、初めて心から休める場所として存在しています。また、「スーパーマリオ64」で馴染みの深いピーチ城は、久しぶりに戻ってきた箱庭探索型のマリオを象徴する場所としても存在しています。

グラフィックや遊びには、過去のシリーズからのアップデートやオマージュの要素を積極的に取り入れました。改めて“Nintendo Switch” 世代での新しいマリオを感じてもらい、「スーパーマリオ64のピーチ城」がそうであったように、この先の20年間、記憶に残るようなものを目指しました。 【Director 元倉 健太】



WORLD DATA



人口	中規模	通貨	64型
面積	やや広い	産業	土管、観光
民族	キノコ王国の民	気温	平均27℃

クリア後に訪れる国。緑豊かな丘陵の上にピーチ城が建っており、ピーチ姫やキノピオたちが暮らしている。この地にのみ実るみずみずしい果実は、ヨッシーの大好物。

パワームーン



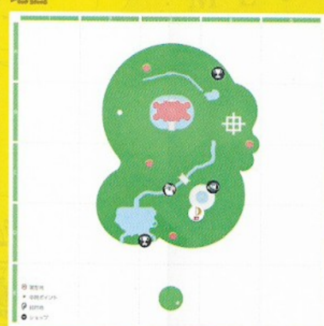
全116個

ローカルコイン



全100枚

地図



DESIGNER'S NOTE

「キノコ王国」は、初期のラフスケッチではまったくイメージの違うものも検討していましたが、「長旅を終えたマリオが帰ってくる国」という設定に合わせて、「いつもの場所」として安心感のある安らげる空間をイメージしながら作ることになりました。

湖畔に建つピーチ城の佇まいや丘のイメージは『スーパーマリオ64』から着想を得ており、どこからでも望めるようにシンボリックにデザインしています。葉の一枚一枚が表現されたいつもの木や、少しリアルになったキノコなどは、今作ならではなデザインと言えるかもしれません。その他にもいろいろなオマージュが隠されていますので探してみてください。

【Art Director　吉田 陸斗】

ピーチ城のふもとの城下町で、キノピオたちがパワームーンを用いて生活している想定でコンセプトアートを描きました。過去のシリーズと差別化を図るために今作ならではのディティールや質感は入れつつ、ホームタウンとして帰ってきたらほっとするような、朗らかな雰囲気を出したいと考えていました。

城下町は実現しませんでしたが、「メインシナリオをクリアすると各国の住人が遊びに来る」という設定が開発初期からあったため、スケッチにも外からやって来た旅人を紛れ込ませています。

【Character / Concept Art　吉田 茜】

コンセプトアート

世界を構成するアイデアやラフスケッチ。ピーチ城を中心に描かれているのが見て取れる。





STORY
豊かな丘陵に美しい城がある国

ピーチ姫が象徴となる国、キノコ王国。その中心に位置するのがピーチ城。平和でのどかな国だが、時折クッパが攻めてくるためキノピオたちが警護にあたっている。緑溢れるこの地でしか見られない植物も多く、なかでも国の名物となっているキノコは大きさによってさまざまな反応が楽しめる。



緑豊かなななだらかな丘に小川が流れる。敵も少なく、とても平和な国だ



キノコ王国の南西に位置する湖、その名もキノ湖。ドッシーが泳いでいる



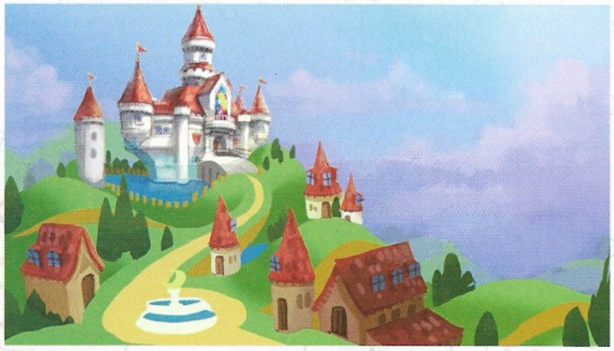
ピーチ姫はティアラとともに旅に出ているため、不在。旅を終えると戻ってくる

TIPS
多彩な帽子が大流行

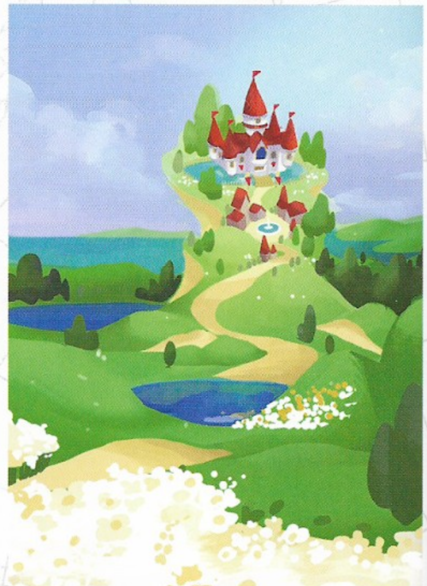
キノコ王国では帽子が大流行し、その住人であるキノピオたちはさまざまな帽子をかぶっている。これらはピーチ姫のおみやげだという。



各国で売られている帽子をかぶるキノピオたち。キノピオの頭には少し小さい様子



ラフスケッチ

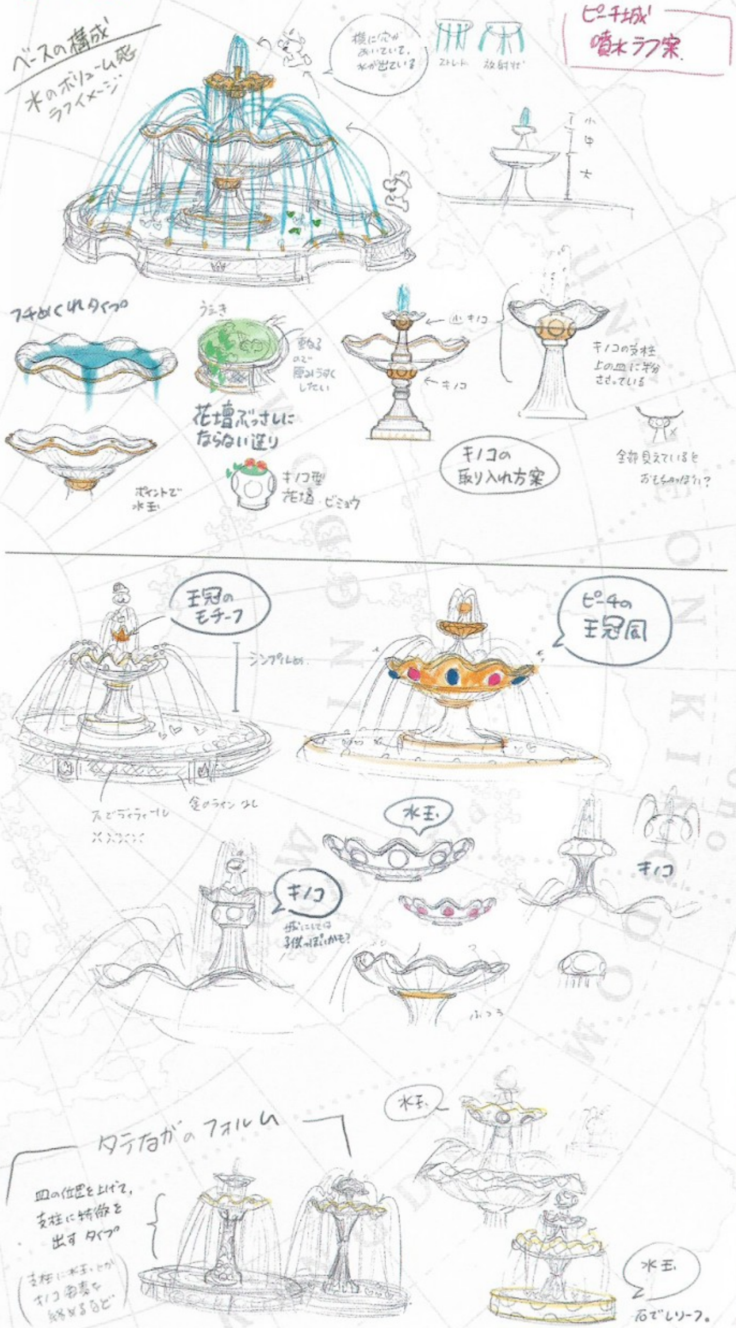


ラフスケッチ



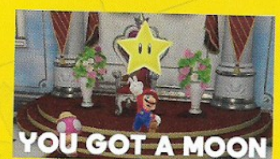
ラフスケッチ

噴水　デザイン案



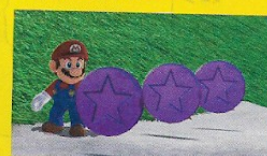
AND MORE
変わった形のパワームーン

この国にあるのはパワームーンではなく、星型をしたパワースター。これは『スーパーマリオ64』に登場したアイテムで、城を守る力を持っている。入手したときのジングルも当時のもの。見たことがないため、キャッピーが変わった形のムーンだと驚いている。



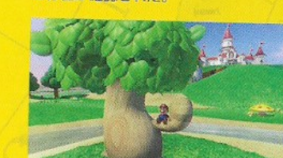
記録上はムーンであるが、形はスター。キノコ王国ならでは


この国で買える「64衣装」に着替えれば、『スーパーマリオ64』当時の懐かしい姿に


64型と呼ばれる、星の刻印が入ったローカルコインも『スーパーマリオ64』がモチーフ

TIPS
城の近くに生えたしっぽの木

変わった形の葉としっぽのような枝を持つ木は「しっぽの木」と呼ばれている。キノコ王国に1本だけ存在する珍しい木で、『スーパーマリオ 3Dランド』でその存在が確認された。


独特の形をした葉っぱが育つ木。しっぽの枝の部分は座ることができる



ラフスケッチ

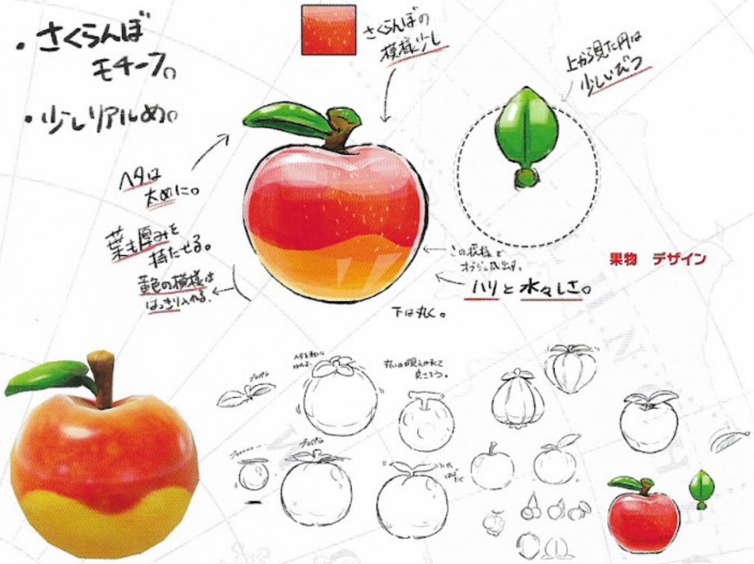




草 デザイン



キノコ 検討案



果物　デザイン



木　デザイン案



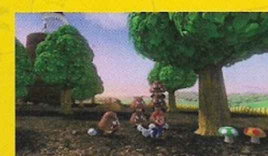
住人　検討案

TIPS
大小さまざまなキノコ

キノコの国だけに、大小さまざまなキノコが自生している。大きさによって反応も異なり、大きいキノコならトランポリンになる。湿った土で覆われた北側の森はキノコの群生地域になっているが、クリボーも多いので注意。



大きなキノコはトランポリンのように跳ね、小さいキノコは蹴り飛ばせる



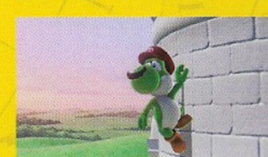
森にはクッパ軍団に属してない(?)野生のクリボーが住んでいる。生態はナゾ

AND MORE
舌を使ったアクションキャプチャーヨッシー

ピーチ城の屋上に置かれた、見覚えのあるタマゴ。割るとヨッシーが登場し、キャプチャーすればヨッシーになって駆け回れる。敵を食べたり壁に張りついたりと、自慢の舌を使ってさまざまなアクションを披露する。



長い舌を伸ばして敵などを食べる。一番の好物はキノコ王国に実る果物



ふんばりジャンプで飛距離を伸ばしたり、舌を伸ばして壁に張りつくこともできる

ピーチ城

国の中央にある城。中ではキノピオやキノピコたちが働いている。

デザインコンセプト





デザイン案



屋根　デザイン案



ラフスケッチ

ステンドグラス　デザイン案



ステンドグラス　デザイン



DESIGNER'S NOTE

「キノコ王国」のシンボルである「ピーチ城」は、懐かしくも新しく感じられるデザインを目指しました。『スーパーマリオ64』のピーチ城をベースにさまざまなリファインを行い、一目でピーチ城だと分かることを大切にしながら、今作に合わせたディティールアップを随所に施しています。

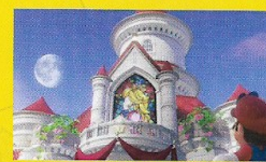
建築物としての存在感を高めながら、面と曲線を使った力強さとしなやかさが共存する凛としたイメージも入れていきました。今までよりも少しだけオトナっぽい印象のピーチ城になっているのではないでしょうか。美しいステンドグラスやピーチらしいハート型の葉、随所に施された細かな装飾に至るまで、女性デザイナーたちの提案もたくさん盛り込まれています。城内部も同じ方針でリファインしていますが、懐かしいあの部屋は当時の姿をそのまま再現しました。

【Art Director　吉田 陸斗】

TIPS

国民の願いが込められたステンドグラス

国の象徴であるピーチ姫がデザインされたステンドグラス。城のバルコニーに設置され、国民に安らぎを与えている。城の中からも確認でき、ピーチ姫のシルエットを通して淡い光を取り込んでいる。



不在であることが多いピーチ姫の無事を祈るために設置されたという

TIPS

パワームーン999個でピーチ城が変化

パワームーンを999個集めると、ピーチ城に大きな帽子が!!　上についた出っ張りに帽子を引っかけると、ファンファーレとともに花火が上がる。旅の終わりに祝砲を上げよう。



帽子をかぶったピーチ城はインパクトも大きい。登れるようにポールも設置される

AND MORE

塔に保管された不思議なワープホール

各所に点在する塔には、ワープホールが保管・管理されている。各国で戦ったボスが描かれており、絵に飛び込めばかつての戦いが蘇る。初戦より強くなっているので、飛び込む際には覚悟が必要だ。



保管されているワープホールは6種類。塔だけではなく、土管から入る部屋もある


ピーチ城内部 イメージ

ピーチ城内部　ラフスケッチ



TIPS
記録を集めているキノピコ

城内ではキノピコが記録係として働いており、世界のさまざまな記録を集めている。キノピコが提示する記録を達成していればパワームーンがもらえる。



何かしらの記録を達成していると拍手をしているキノピコ

AND MORE
世界を旅するキノピオ探検隊

ヘッドライトを頭に付け、大きなリュックを背負い、パワームーンを探して世界を旅するキノピオ隊長。出会うことができれば、その国でのエピソードとともに見つけたというパワームーンがもらえる。また、隊長率いる「キノピオ探検隊」は5人で構成されており、ショップを運営したり各地を調査している。



隊長の旅は波瀾万丈。国によってはやや見つかりにくい場所にいることも



止まらない探求心からパワームーンを調査する、ヒントキノピオ



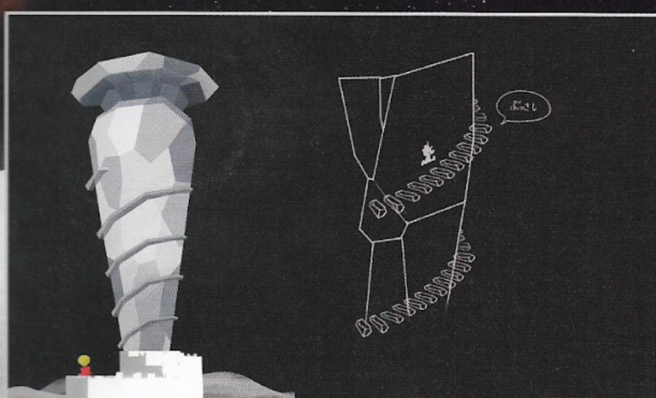
探検隊の乗り物の中でショップを運営する、黄色と紫色のキノピオたち

月の国 裏

ラビットクレーター

DESIGNER'S NOTE

「月の国 裏」は世界中に散らばる多くの「パワームーン」を集めたプレイヤーがたどり着ける場所。エンディング後の目的の一つとして存在しています。とても日本的な発想ですが、ウサギのウェディングプランナー「ブルーダルズ」の故郷として遊びを構成しました。馴染みのあるボスとの再戦は、フワフワとした重力によって新しい遊びを体験することができます。また、「カカシドア」や「ムーン土管」から行くことのできるステージも、馴染みのあるコースを高い難易度にアレンジし、ここまで遊び込んでくれたプレイヤーに挑んでもらえるような内容にしています。【Director　元倉 健太】



ラビットクレーターの塔　ラフスケッチ





WORLD DATA



人口	不明	通貨	不明
面積	不明	産業	ブライダルスタッフ
民族	ウサギ族	気温	不明

ウサギ族が住む月の国の地域で、マダム・ブルードが作ったニンジンの石塔ではブルーダルズがおもてなしをしてくれる。パワームーンを250個集めると訪れることができる。

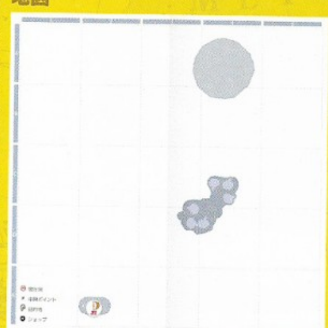
パワームーン

全26個

ローカルコイン

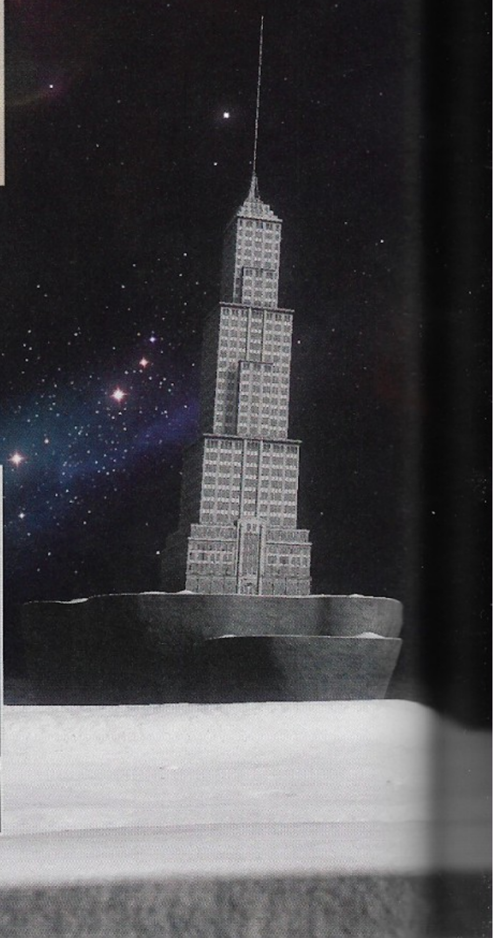
無し

地図



月の国 もっと裏

ラストクレーター



DESIGNER'S NOTE

「月の国 裏」よりも、もっとたくさんの「パワームーン」を集めたプレイヤーのみが到達できる場所、それが「月の国 もっと裏」です。応援に駆け付けた各国の住人や「ポリーン市長」の特別なライブを見ることができます。その先にあるのは、今までのアクションを駆使して挑む、最高難易度のコースです。

一人では諦めたくなるような厳しいミッションですが、多くの困難を乗り越えてきたマリオとキャッピー、そして二人を長い間支えてくれたプレイヤーがいれば、きっとクリアできるのではないでしょうか。出会うことで生まれる人の絆が、確かにその場所にあるのですから！

【Director　元倉 健太】



ラフスケッチ



WORLD DATA



人口	不明	通貨	不明
面積	不明	産業	不明
民族	ウサギ族	気温	不明

巨大なクレーター上にある月の国の地域。土管の中には旅を極めし者に与えられる試練が待ち受けている。パワームーンを500個集めると訪れることができる。

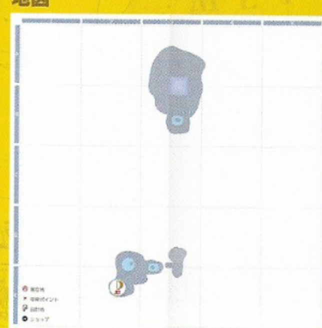
パワームーン

全3個

ローカルコイン

無し

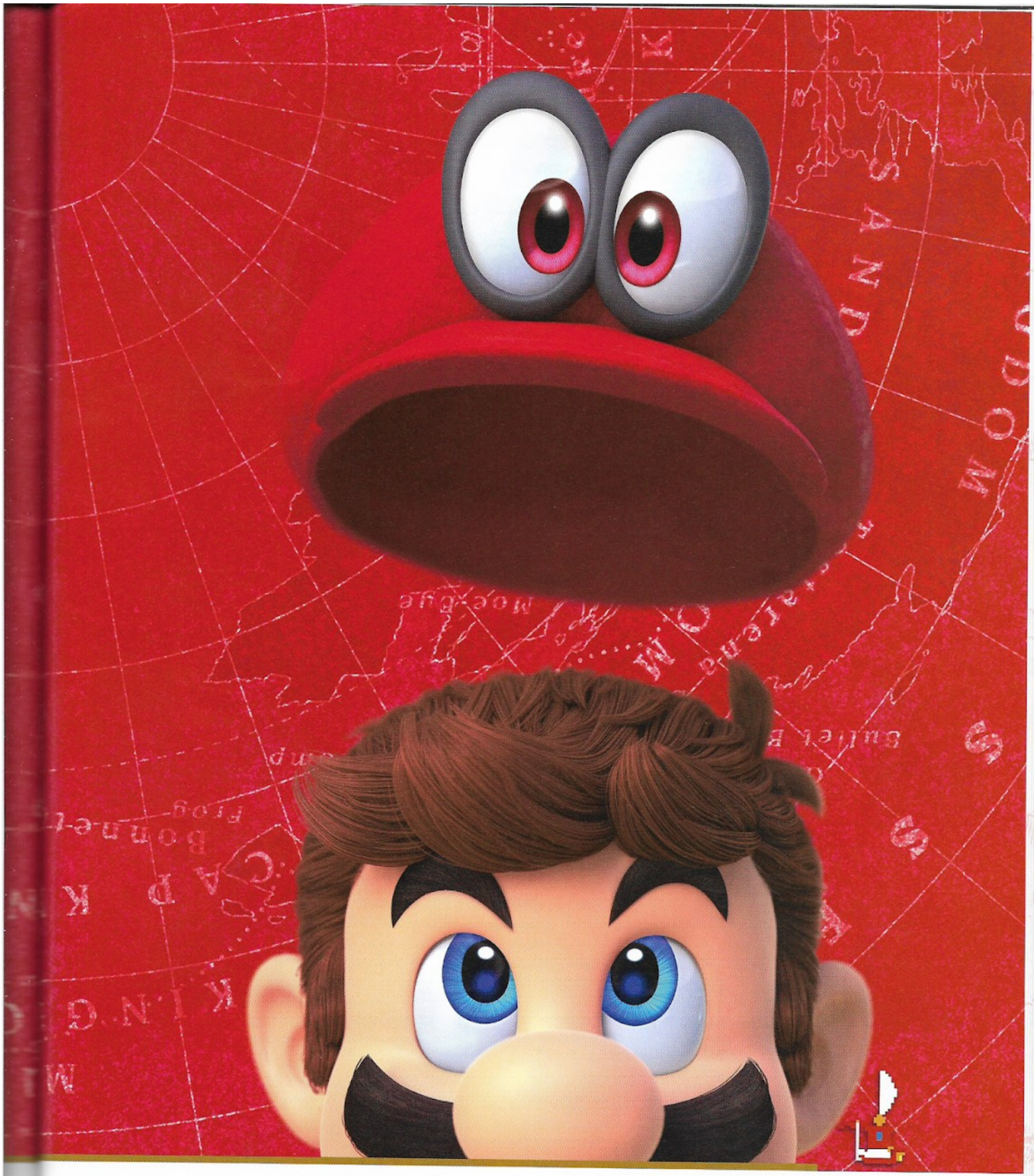
地図



スーパーマリオ オデッセイ

chapter.3 EXTRA

本章では『スーパーマリオ オデッセイ』に関するさまざまな要素を、
初公開ラフスケッチとともにゲーム内外問わず、すべて見せていく。



オデッセイ号に飾るおみやげ

各国のクレイジーキャップで売られている商品。購入にはローカルコインが必要。置物とステッカーの2種類がある。


オデッセイ号におみやげを置いたイメージ

内部屋に飾る置物

内部屋に飾られる置物。攻撃すると反応するものもある。

カブロン



ダイナフォー



アッチーニャ



ドレッシーバレー



スチームガーデン



ロス島



ニュードンク・シティ



パウダーボウル



シュワシュワーナ



ボルボーノ



クッパ城



ハニークレーター



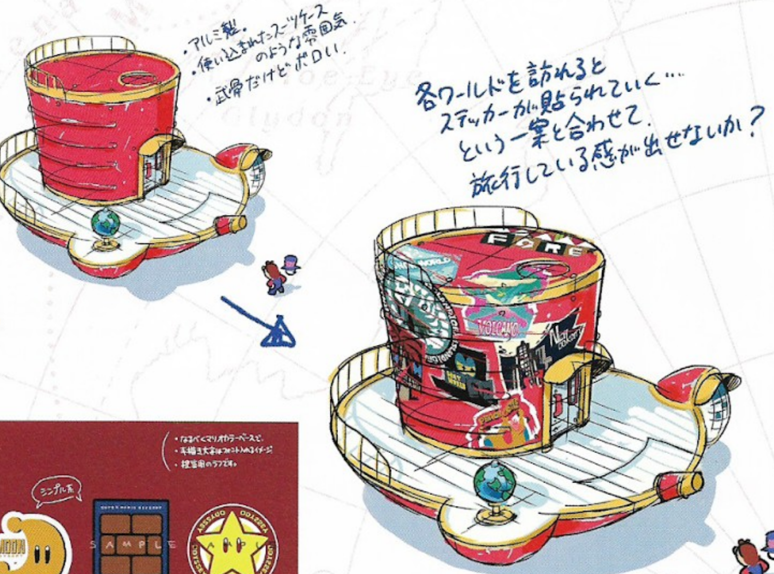
ピーチ城



DESIGNER'S NOTE

各国の「クレイジーキャップ」で買える「おみやげ」です。「オデッセイ号」の限られたスペースに、ぎっちりかつ雑多に置かれて見えるように、デザインの検討をしました。バラエティあふれるモチーフがひとつの空間に集まり、各国の特徴が凝縮された空間を演出することができました。帽子を当てたり踏んだりした時の反応が、一つ一つ違う点も気に入っています。おみやげは「クレイジーキャップ」にも陳列されるので、現実のグッズ売り場なども参考にしてイメージを膨らませました。順調に制作が進み、「オデッセイ号」の部屋がどんどん賑やかになっていく姿はとても楽しかったです。

【Character Art　山下 順平】



ラフスケッチ

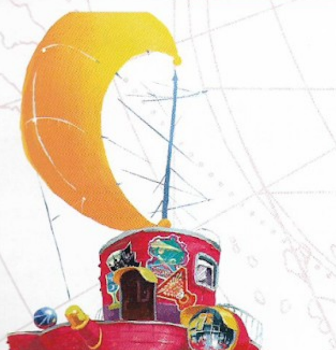
外面に貼るステッカー

購入するとオデッセイ号の外壁に貼られ外観が変化する。国ごとにデザインが異なる。





ラフスケッチ



ラフスケッチ

DESIGNER'S NOTE

各国の「クレイジーキャップ」で購入できるおみやげの「ステッカー」です。オデッセイ号の外壁に貼られていくことで、旅行鞄の様な雰囲気やわくわく感を再現したいと考えていました。各国で色とデザインのテイスト、シルエットの特徴を強調することで現地のおみやげっぽさを出しています。「帽子の国」の「帽子の塔」と月、「海の国」の「グラスタワー」など、シンボルとなるモチーフがある国ではそれらもデザインに取り入れました。また、どのシールをどの場所に貼ると魅力的に見えるか、ワールド順に購入した時に位置が偏らないかなども考えています。

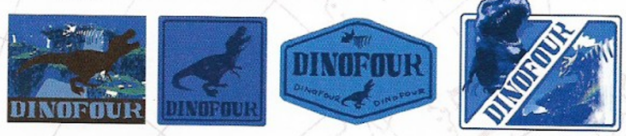
【Character / Concept Art　吉田 茜】

各国のステッカー デザイン案

帽子



滝



森



湖



海



料理



クッパ



都市



ピーチ城





マリオの衣装

クレイジーキャップやamiiboなどで入手できる衣装。
服と帽子があり、それぞれ選ぶことができる。





クレイジーキャップ衣装 デザイン案

ポンチョ衣装 デザイン案





ダボッとした袖を付けて干渉を抑えつつも、ポンチョっぽいシルエット

袖を短くして干渉を抑える

袖なし

黒いソンブレロとメキシコ舞踊の衣装

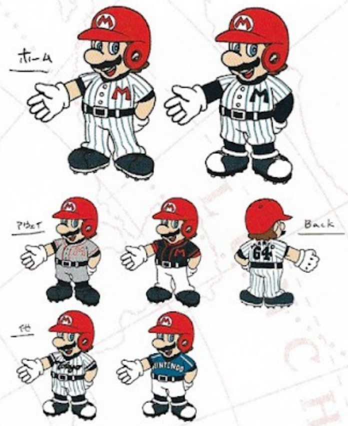


クレイジーキャップ衣装 デザイン

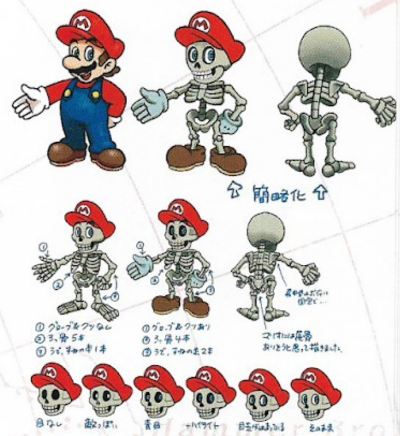
アメフト衣装 デザイン案



野球衣装 デザイン案



ホネ服 デザイン案



ウェディングクッパ衣装 デザイン案



ウェディングピーチ衣装 デザイン案



紳士衣装 デザイン案



船長帽 デザイン案



パンツ服 デザイン案



アロハ衣装 デザイン案



セーラー衣装 デザイン案

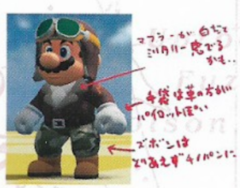




ピエロ衣装 デザイン案



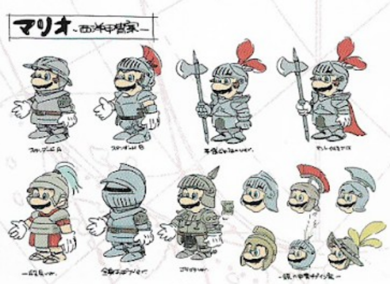
パイロット衣装 デザイン案





アーマー衣装 デザイン案





DESIGNER'S NOTE

マリオの衣装は旅を感じることができる「国それぞれの雰囲気が感じられる服」を基本に、「歴代のマリオが着ていた服」「一言で言えるモチーフの服」などを意識してアイデアを出しました。コインを使って買うので、つい欲しくなってしまう質感の高いものを目指しました。帽子と服はバラバラに着用できるので、違う衣装であっても質感のバランスが崩れないように気をつけています。制作の際の細かいつじつま合わせやはみ出しのチェックなど、一筋縄ではいきませんでしたが、担当デザイナーのマリオ愛を強く感じていただけるのではないでしょうか。

たくさんの衣装を試作しましたが、組み合わせの都合やゲームの流れにそぐわないことで断念したものもいくつかあります。どういうものが作られたのか、想像していただけると楽しいかも知れません。

【Character Art Lead　村田 翔】

ラフスケッチ



インパクト絶大!!
キョンシー
(ゾンビとかぶる?)
パンダ
ウェイトレスマリオ
おぼん投げます。
パーティ会場で

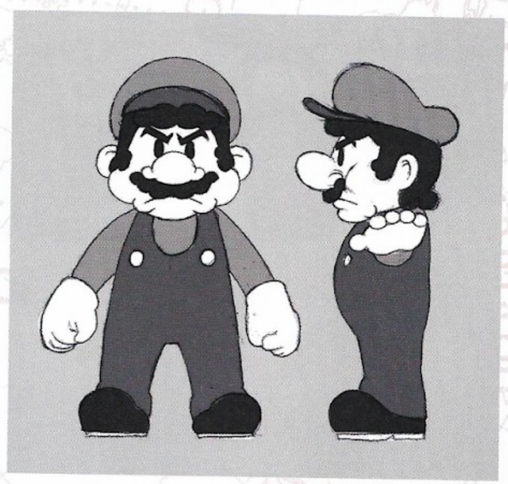


マリオコスチューム案
オバケと
ハロウィンつながりで…
魔法使い服
※実際は飛べません。



GO!!
『クッパJr.』になれる






パーティーセット
音楽隊
ディディーコング マリオ
3Dワールドの 妖精
カツラ OR 工具を なげる
めがねでイメチェン
忍者マリオ
冬服マリオ
消防士 マリオ
メイド服
BACK
セーラー服
カツラごと 投げる
ファストフード マリオ
エプロン
アイスクライマーと防寒
原始人 マリオ
ウィルス マリオ
王さま
海賊
ゾンビ
原始人
防寒
パイロット


ミリタリ系
操縦士
マリオ
西洋よろい
マリオ
ハダカ
原始人
ゾンビ
宇宙服
防寒
王様
機長
マリオ
天使
HIPHOP
マリオ
キノピオの
服
キノピコの
服
似合わなかった..
けど、帽子(?)を投げるのは楽しそう
ネイティブ
アメリカン
マッスル
スーツ
(ジョーク
衣装)
海ぞく
マリオ
バイキング
甲冑
宇宙服
ピエロ
アメフト
ネコ

衣装一覧

入手できる衣装の一覧。中には特別な
条件を満たすと手に入る衣装もある。



										マリオ帽	マリオ服
船長帽		紳士帽	紳士服	原始人帽	原始人服	ポンチョ帽	ポンチョ服	ガンマン帽	ガンマン服	水着帽	水着服
探検家帽	探検家服	博士帽	博士服	パイロット帽	パイロット服	ビルダー帽	ビルダー服	ゴルフ帽	ゴルフ服	防寒帽	防寒服
アロハ帽	アロハ服	セーラー帽	セーラー服	コック帽	コック服	ペイント帽	ペイント服	武者帽	武者服	はっぴ帽	はっぴ服
宇宙帽	宇宙服	64帽	64服	クレイジーキャップ帽	クレイジーキャップ服		パンツ服	おしゃれ帽	おしゃれ服	メカニック帽	メカニック服
スーツ帽	スーツ服	海賊帽	海賊服	ピエロ帽	ピエロ服	アメフト帽	アメフト服	クラシック帽	クラシック服		ホネ服
ルイージ帽	ルイージ服	ドクター帽	ドクター服	ワルイージ帽	ワルイージ服	ディディー帽	ディディー服	ワリオ帽	ワリオ服		はかま服
ウェディングクッパ帽	ウェディングクッパ服	ウェディングピーチ帽	ウェディングピーチ服	ウェディングマリオ帽	ウェディングマリオ服	ゴールド帽	ゴールド服	メタルマリオ帽	メタルマリオ服	王様帽	王様服
透明帽		サテラビュー帽	サテラビュー服	アーマー帽	アーマー服	サンシャイン帽	サンシャイン服	バンドマン帽	バンドマン服	野球帽	野球服
レーサー帽	レーサー服	トッパー帽	トッパー服	ランゴ帽	ランゴ服	ハリエット帽	ハリエット服	スプワート帽	スプワート服	指揮者帽	指揮者服

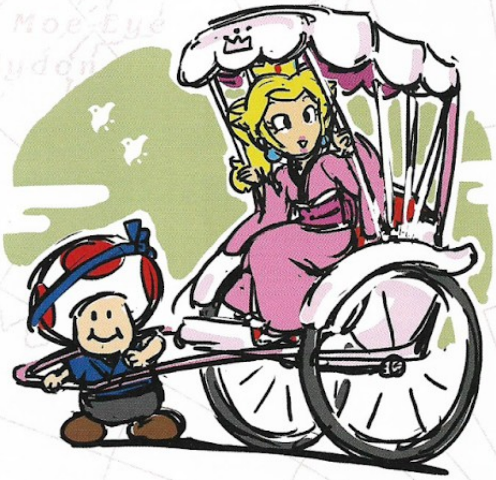
衣装一覧（2Dエリア）

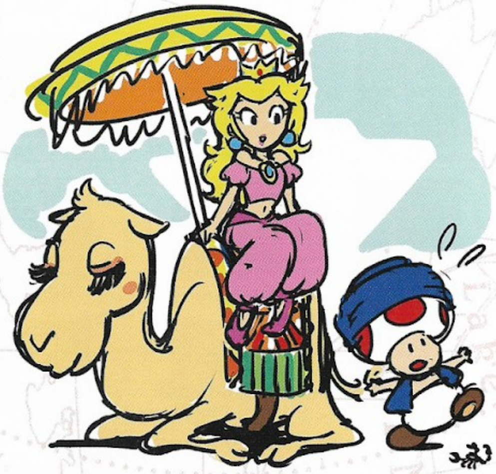
2Dエリアでのドット姿の衣装。組み合わせが揃っているときにのみ見られる。

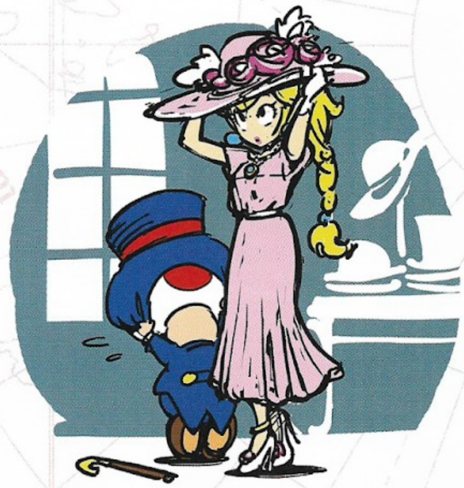


ピーチ姫の旅の衣装

クリア後に世界を旅するピーチ姫の衣装。
国に合わせた衣装を披露してくれる。













ラフスケッチ



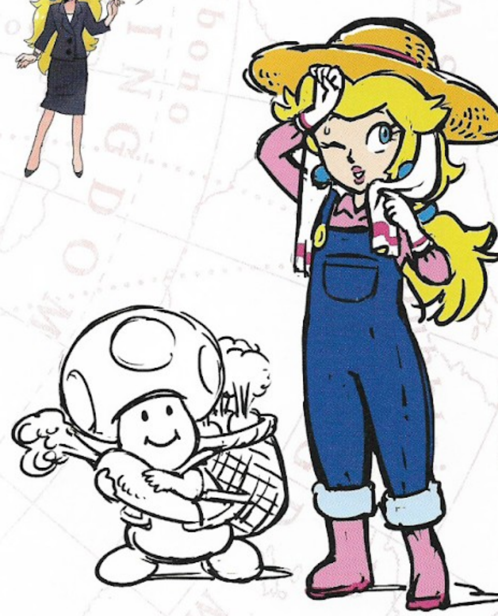
モーション案

DESIGNER'S NOTE

シナリオクリア後に「ティアラ」と一緒に世界中を旅行する際の衣装です。「ピーチ」は普段ドレス姿が多いので、この機会に女性らしい可愛い私服を沢山着せて、改めて彼女のかわいさに着目してもらえればと思っていました。また「お姫様の私服」としてふさわしい高価な物に見えるよう、布の素材にはカシミヤやシルクをイメージした質感を入れています。中には探検家服など、一緒にスナップ撮影したくなるような、マリオとお揃いの衣装も用意しました。

衣装6着のうち特に難しかったのが水着です。肌の露出が多いけれど上品な雰囲気にはしたかったので、いろいろなアイデア出しを経て最終的にはパレオをまいたスタイルになりました。ちなみに、開発チーム内では冬服が一番人気でした。ぜひ、各国で皆さんのお気に入りの衣装を探してみてください。

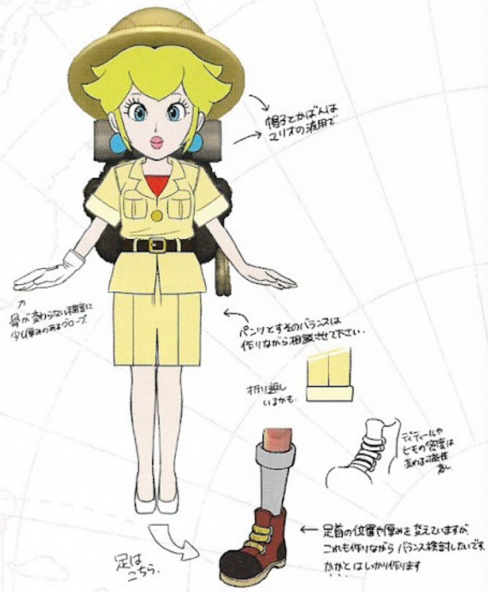
【Character / Concept Art　吉田 茜】



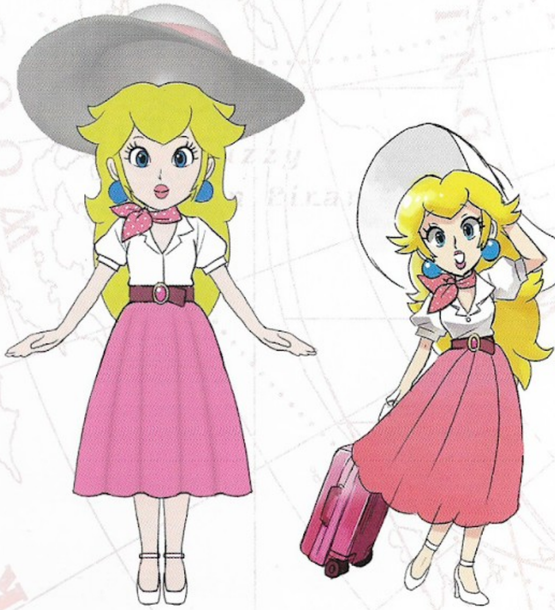
**カプロン、パウダーボウル、
ハニークレーターの衣装 デザイン**



**ダイナフォー、スチームガーデン、
ロス島の衣装 デザイン**



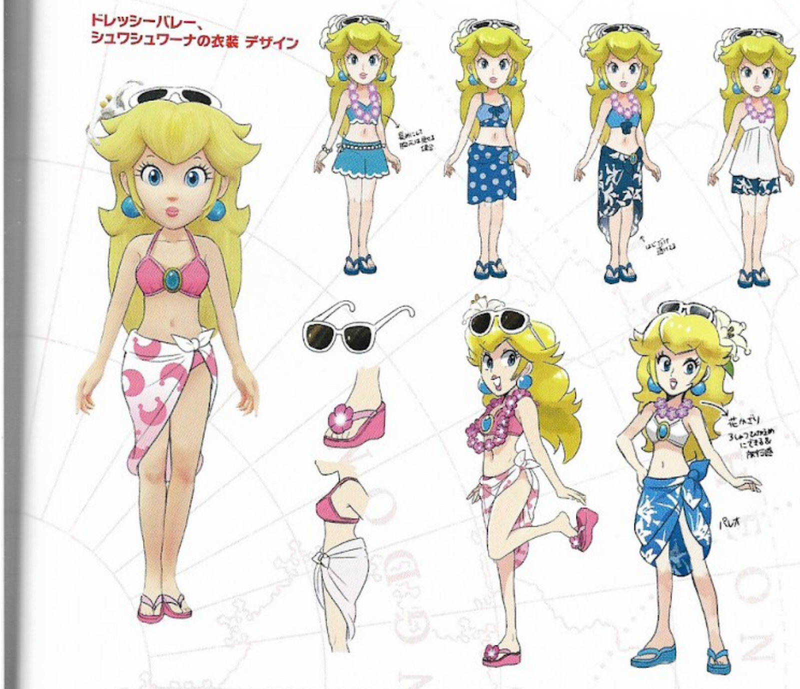
**アッチーニャ、グランドモック、
ニュードンク・シティ、ホロピアの衣装 デザイン**



ボルボーノの衣装 デザイン



ドレッシーバレー、シュワシュワーナの衣装 デザイン



クッパ城の衣装 デザイン





メインビジュアル
メイキング

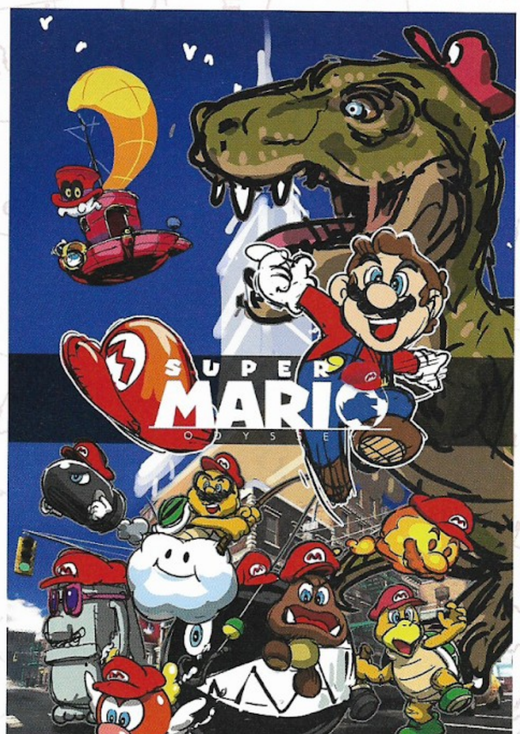
メインビジュアル用のアートワークデザインの数々。ゲームの全体的なイメージを表すため、多くのキャラクターが並んでいる。



ラフスケッチ



ラフスケッチ



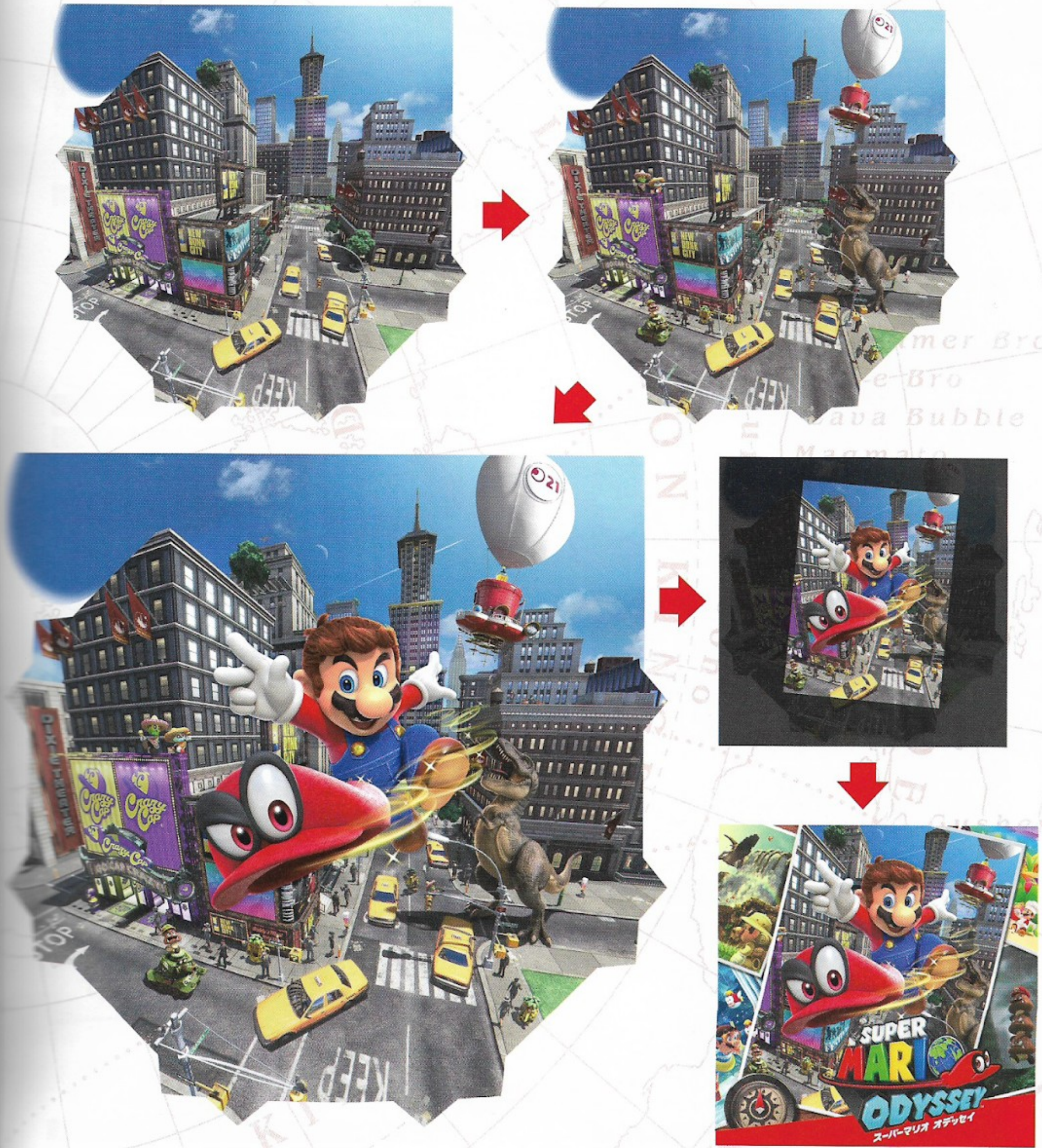
ラフスケッチ



ラフスケッチ

アートワーク制作過程

写真風のビジュアル制作過程。キャラクターを合成して作られている。



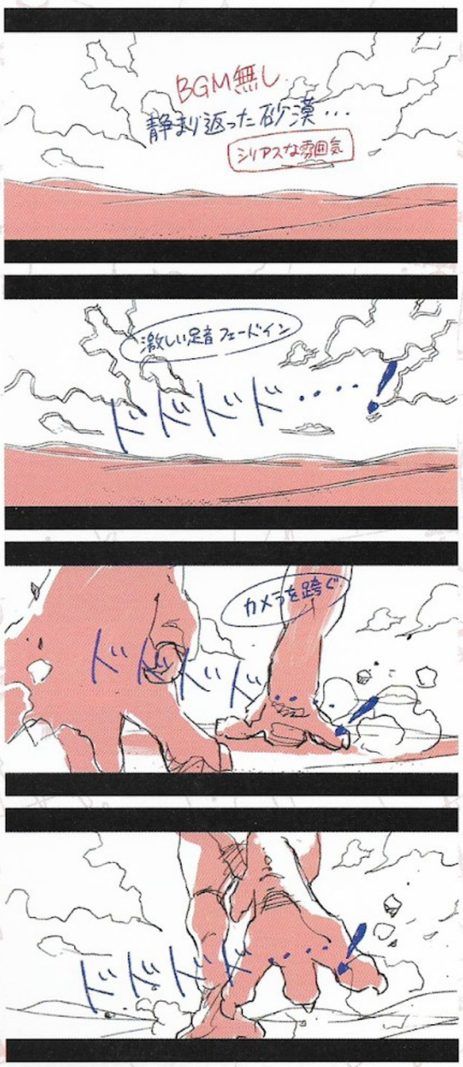
プロモーション映像
メイキング

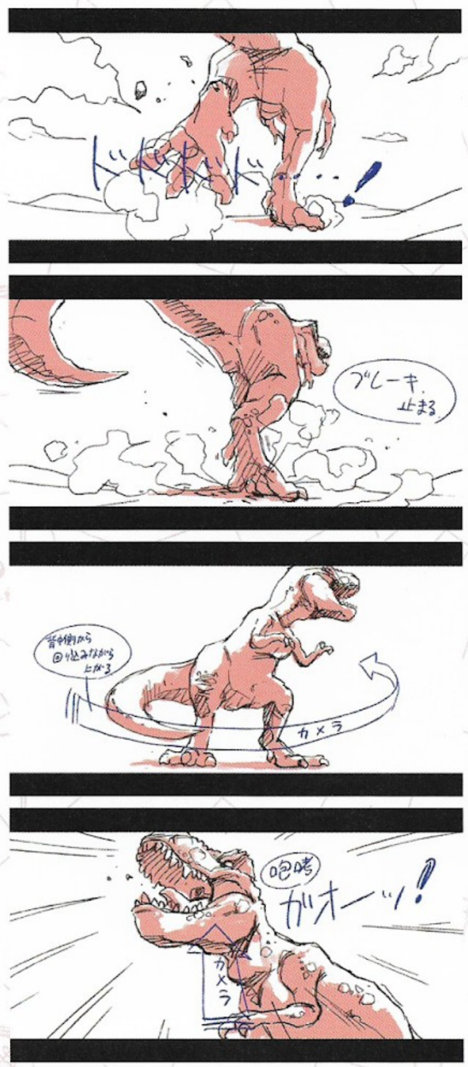
ゲームのプロモーション用に作られた映像。イベントで公開された後、店頭で放映されたり、Twitterではカウントダウン映像も公開された。

2nd トレーラー
(E3 2017)

E3（毎年、米国で開催されるコンピューターゲーム関連の見本市）で公開されたムービー。

絵コンテ





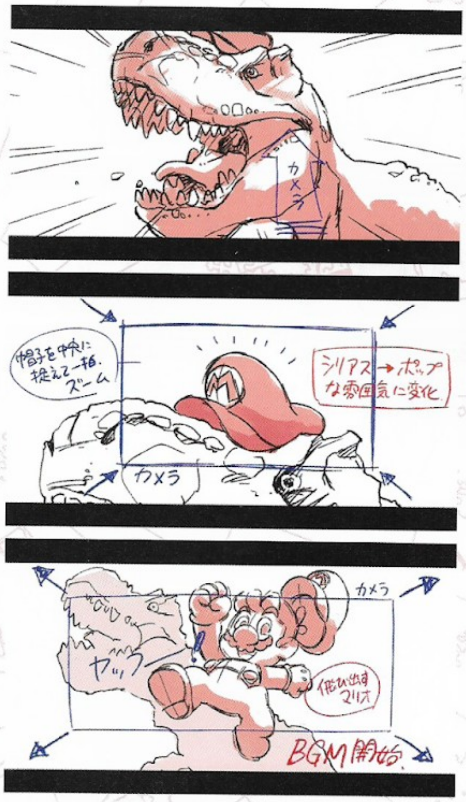
DESIGNER'S NOTE

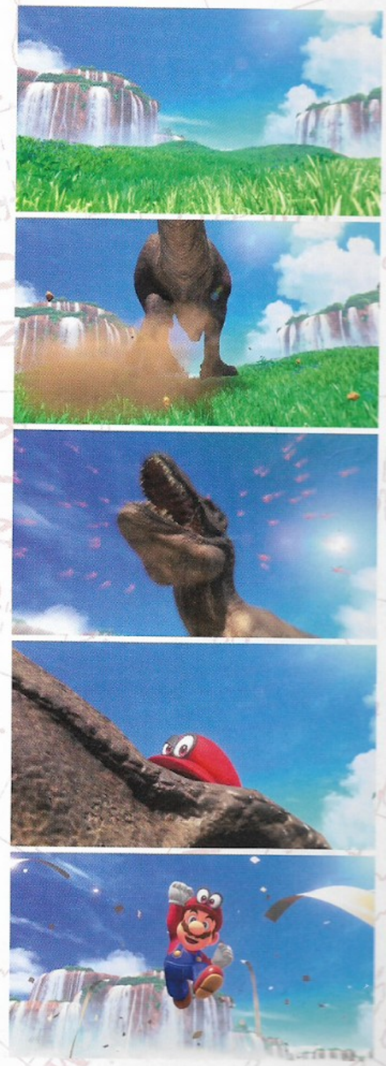
この2ndトレーラーは、それ以前に公開していた1stトレーラーと同様に「驚き」をテーマに制作を開始しました。いずれも、一見マリオではない始まり方をしているのが特徴です。初めに今作を代表するキャラクターの一つである「ティラノサウルス」を使ってインパクトのある絵を作り、トレーラーの終盤で改めて遊びに組み込まれていることを説明します。これらのことによって、同じモチーフで2段階の「驚き」が生まれる構造を実現できたのではないでしょうか。

【Director　元倉 健太】

1stではマンホールから、2ndではティラノサウルスから…、トレーラーの導入部分でマリオが飛び出す展開は、マリオ登場まで「?」を持続させる「間」と、マリオ登場後に一気にテンポを変化させる「緩急」に気を配って作っていきました。どちらのトレーラーも公開時には「マリオ登場までバレないように…!」と祈りながら観ていました。

【Art Director　吉田 睦斗】

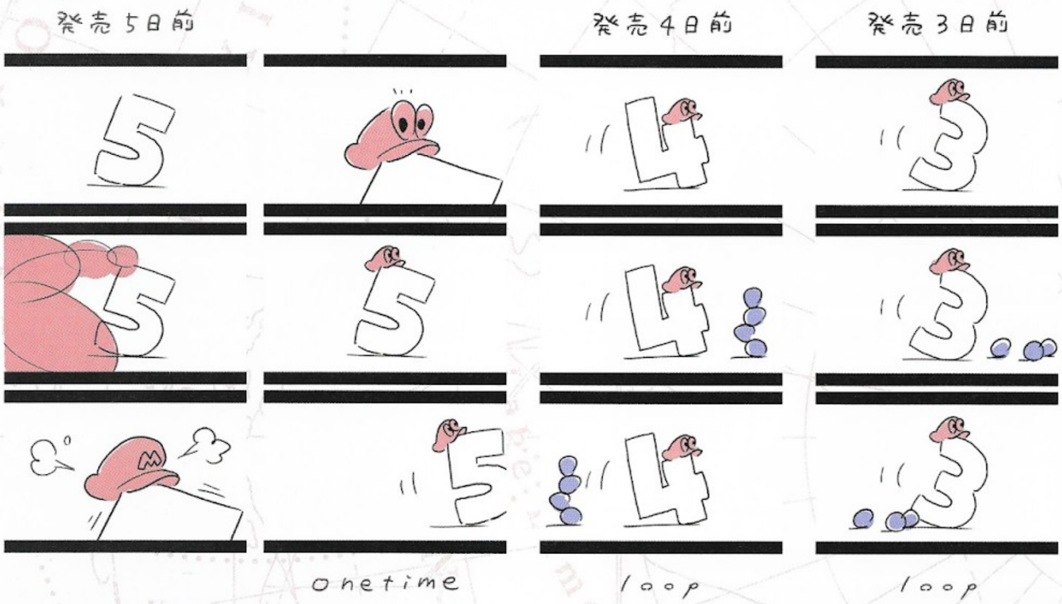


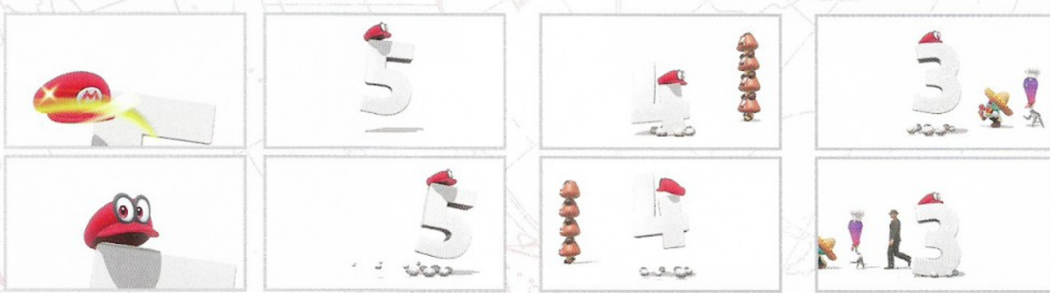


発売カウントダウン映像（公式Twitter）

公式Twitterにて、ゲーム発売5日前から連日投稿されたカウントダウン映像。数字をキャプチャーしている。

絵コンテ

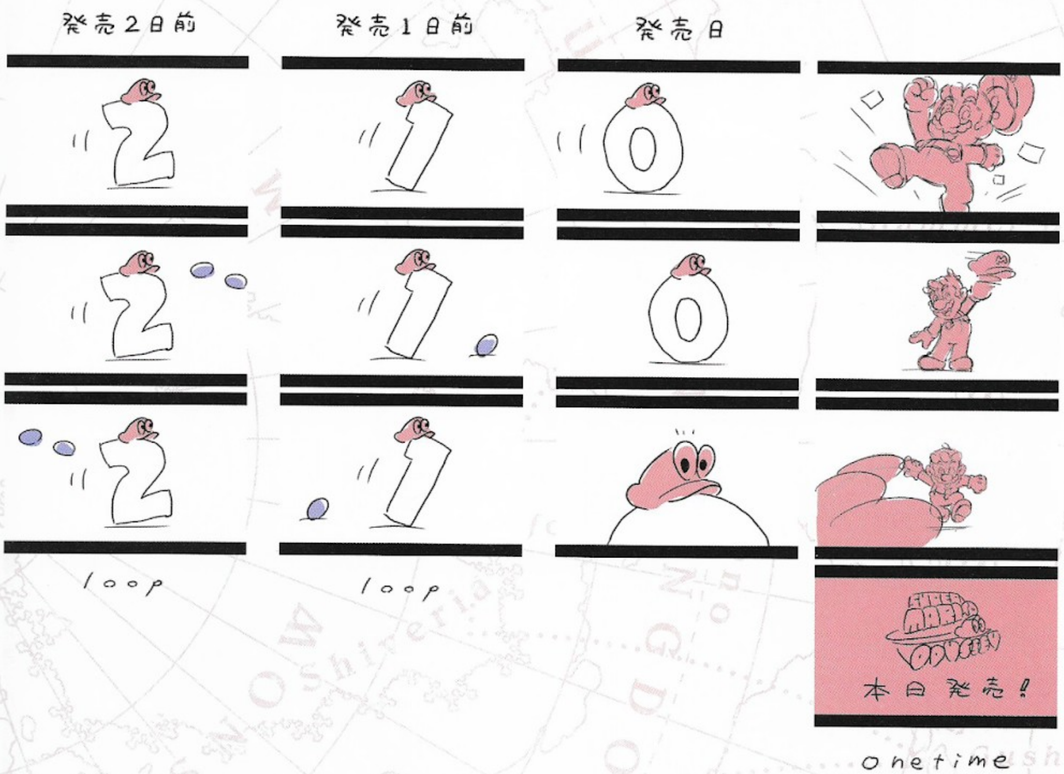


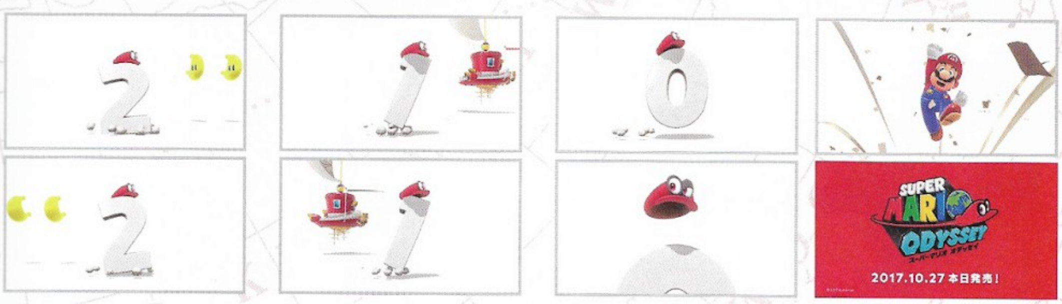


DESIGNER'S NOTE

発売直前のカウントダウン用のアニメーションは、新アクションの「キャプチャー」とカウントダウンの「数字」に特化するものをデザイナーに依頼しました。発売までの気持ちが徐々に高まっていくよう、連作になっているのも特徴の一つです。
【Director　元倉 健太】

キャッピーをアイコンとして目立たせたい、カウントダウンの数字を大きく見せたい、今作らしいアクションを見せたい、…これらを実現するために、数字にキャプチャーする構成にしました。登場するキャラクターは数字の数と合わせ、数字が減るにつれキャッピーの移動速度が上がり、発売までの高揚感を演出しています。
【Art Director　吉田 陸斗】

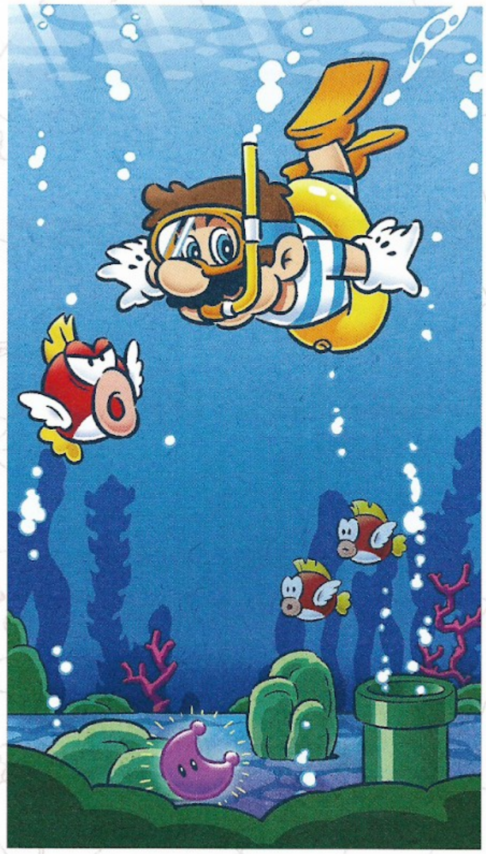


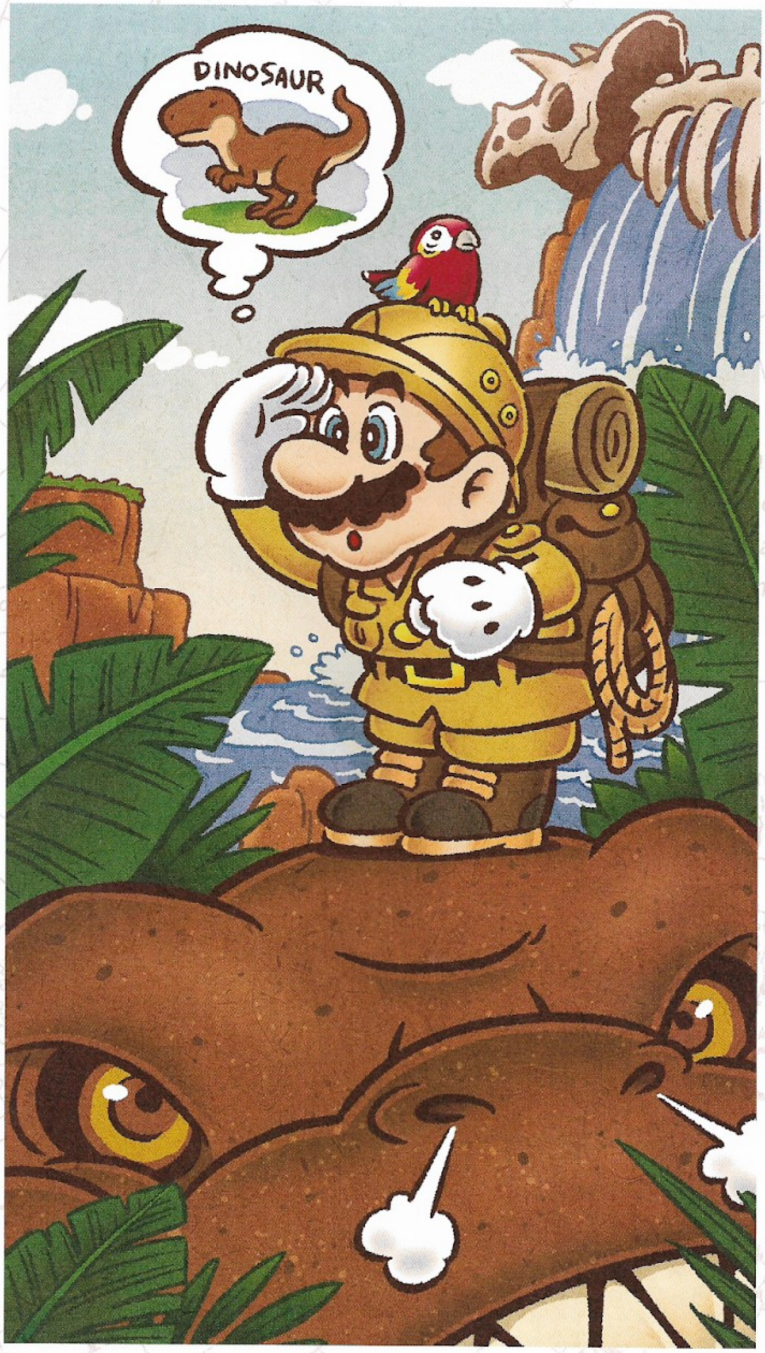


公式Twitter用イラスト

公式Twitterにて2017年7月から2018年1月まで毎月公開されたイラスト。カレンダーと待ち受け画像用の2種類が用意された。

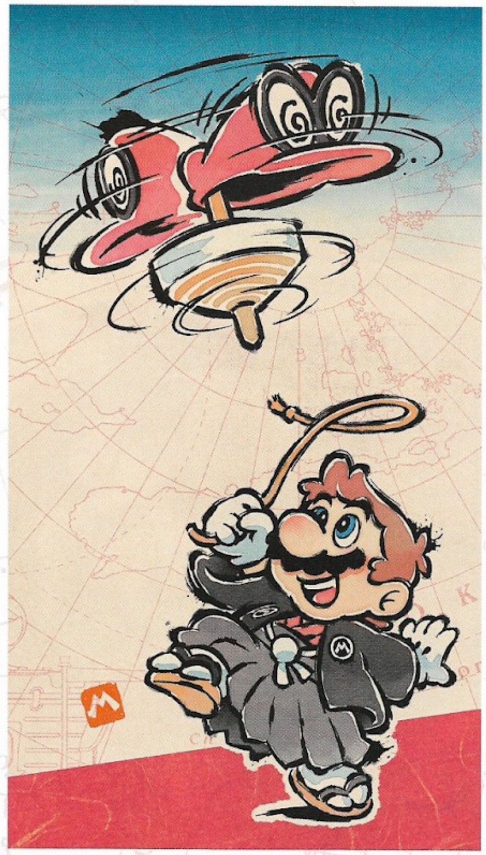





DINOSAUR







開発初期
イメージアート

開発初期に、ゲームのイメージを固めるために描かれたスケッチ。実装されたものと異なるデザインも多い。

DESIGNER'S NOTE

開発の初期に描かれたイラスト群です。ゲームの方針を立てながら開発を進めている時期なので、その時に決まっている要素から描き起こしたり、個人のイメージで自由に発想して描かれたり、それぞれのデザイナーが目的の異なるアプローチを行っています。この頃に描かれたものが製品の起点になることも少なくないため、デザイナーにとって重要な期間となっています。しっかりと描かれたイラストから簡単なラフスケッチまで、さまざまな提案が行われ、ここに掲載しきれなかったイラストも数え切れないほど存在します。このキャラクターはひょっとして…？　これがあの演出に…？　など、想像を膨らませて楽しんでいただければと思います。

【Art Director　吉田 陸斗】





ウェディング戦艦とオデッセイ号



要素を集めたイラスト


Hammer Bro
Fire Bro
Lava Bubble
Magmato
Mount Volbo
SEASIDE KINGDOM
Bubblaine
Gushen



スーパーマリオウェディング案



オープニングイメージイラスト

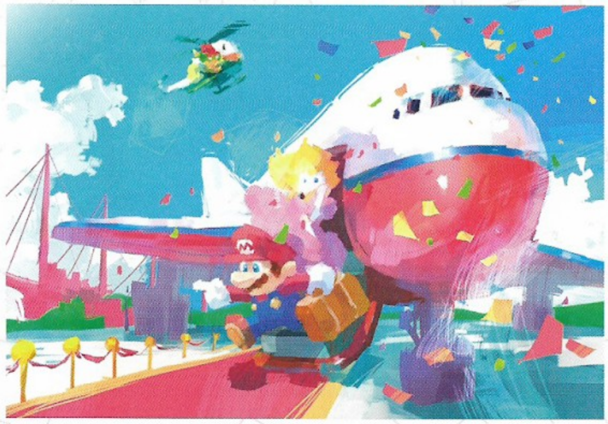


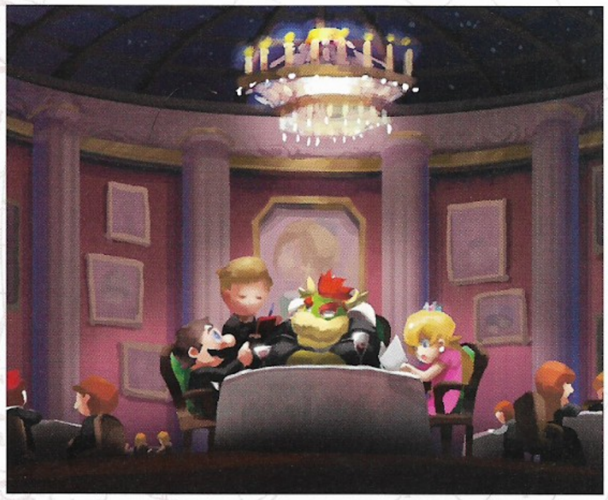
要素を集めたイラスト

イメージスケッチ














ぐぬぬ……今回もやりおるな、
だが ワシも「これ」をもっているのだ！
ここからが本番だ
マリオ！
キャプチャ！！
キャー
クッパピーチ


楽しかったなぁ…
クッパの傷心旅行…

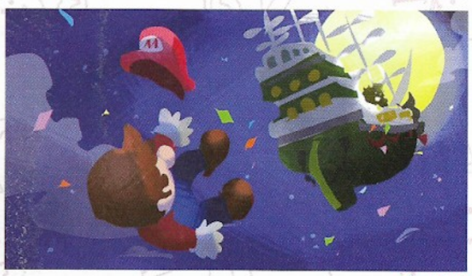

マリオを見ると スタコラと逃げる！
MAP
クリア後にクッパ軍もお忍びの社員旅行(?)とかしてると楽しいかも…

ストーリーボード

ゲームの流れをイメージするためのイラスト。オープニングからエピローグまでの流れが描かれている。


さらわれるピーチ姫


クッパ、帽子の国を襲撃!


ゲーム開始


森の花が奪われた


ウェディングホール突入


ウェディングホール崩落!


エピローグ

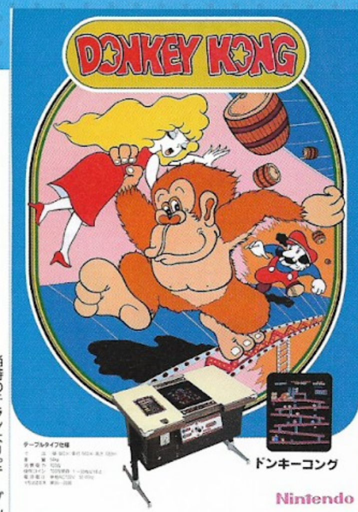




特別企画『スーパーマリオ オデッセイ』へと通じる

マリオゲームの歴史を巡る旅

『スーパーマリオ オデッセイ』（以下『オデッセイ』）以前にも、たくさんの冒険をしてきたマリオ。『オデッセイ』の旅の中では、その長い冒険の歴史をたびたび垣間見ることができる。本書の最後は特別企画として、『オデッセイ』にも登場する過去タイトルを中心に、マリオゲームの歴史を振り返っていく。

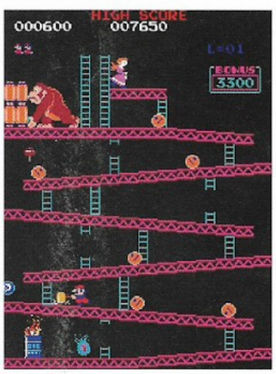


当時のチラシより。テーブル筐体と呼ばれるアーケード（業務用）作で、ゲームセンターや喫茶店などで遊ぶことができた

ドンキーコング　1981年発売／アーケード

マリオ初登場作。ジャンプアクションはここから始まった

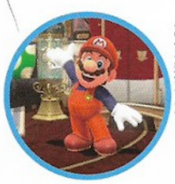
マリオ初登場作。しかし、当時はまだ名前が無く、ジャンプマンなどと呼ばれていた。ニュードンク・シティに見られる多くの要素は本作をモチーフにしている。街にある看板や赤い鉄骨はもちろん、タクシーのナンバー「1981-ND」も本作の発売年に由来している。また、フェスティバルの転がるタルを避けながらドンキーコングと対峙し、ポリーンの元へとたどり着く構図も本作がモチーフ。ただし、この時のヒロインの名前はレディ。レディはいくつかのファミコンタイトルに出演した後、ポリーンと改名してゲームボーイ版『ドンキーコング』に登場。もともとポリーンはレディの海外での名前であった。



転がるタルを避けながら鉄骨を上っていき、レディを連れ去ったドンキーコングを追いかけていく



フェスティバルでは当時の対決を再現している



クラシック衣装は本作の姿がモデル。ファミコン初期のころまでシャツとオーバーオールの色が逆だった



ステージは25m、50m、75m、100mの4種類。上へと進むため、高さを表すステージ名になっている。後にファミコンにも移植されているが、50mがカットされている



25mを除く各コースには、レディの落とし物（帽子、カバン、パラソル）がある。これらはニュードンク・シティにも落ちており、取得した時と同様の効果音が流れる



フェスティバルで見せるポリーンの振り付けの中で、左右に腕と脚を振る動きは、本作のレディの動きをモチーフにしている。ただし、腕と脚の組み合わせは本作と逆

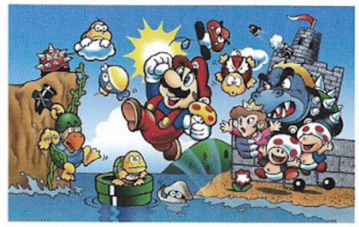
1981　1982　1983　1984

スーパーマリオブラザーズ

1985年9月13日発売／ファミリーコンピュータ

スーパーマリオシリーズの原点。ピーチ姫なども初登場

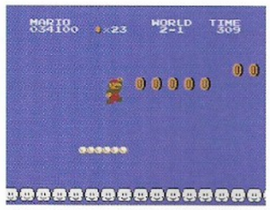
『スーパーマリオ』シリーズ第一弾。地上のほか、地下や水中などさまざまな世界を冒険する横スクロール型アクション（通称・2Dアクション）。多くのキャラクターやパワーアップシステムが初登場し、『オデッセイ』に至るまでのマリオの世界観の原点となっている。『オデッセイ』の2Dエリアのモチーフであり、マリオの操作感やクリボーやノコノコのキャラクタードットは本作が元。なお、メニューを開いたときと閉じたときの音を繋げると、本作の1UP音になる。



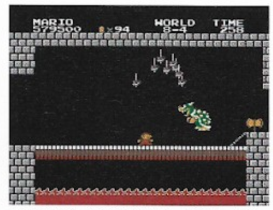
クッパやピーチ姫のほか、クリボーやキラー、ノコノコ、ハンマーブロス、ジュゲムなどが本作で初登場している



最初のコース、W1-1。ニュードンク・シティにあるシアターでは、このコースをモチーフにした2Dエリアを体験できる



ツタを上って雲の上のボーナスエリアへ行くのも本作がモチーフとなっている。『オデッセイ』同様、コインがたくさん



初めてのクッパとの戦いはクッパをキャプチャーする際の背景にも流れる（ほか、『マリオ3』『ワールド』『マリオ64』も）



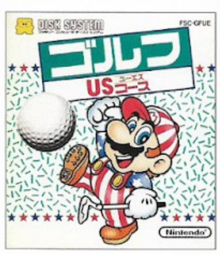


ゴルフUSコース

1987年6月14日発売／ファミリーコンピュータ ディスクシステム

『オデッセイ』に登場する星柄のシャツとストライプの帽子が特徴のゴルフ衣装は、本作がモデル。マリオがゴルフに初挑戦した『ゴルフJAPANコース』の続編にあたる作品で、アメリカをイメージしたコースが登場する。衣装のイメージも、それを表す星条旗のようなデザインとなっている。なお、ゴルフシリーズは現在も続いており、ニンテンドー3DSでは『マリオゴルフ ワールドツアー』が発売された。





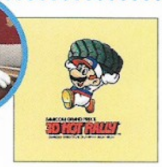
アメリカ国旗の星条旗をイメージした衣装。この衣装は『マリオオープンゴルフ』でも着用。『マリオゴルフ ワールドツアー』では着ぐるみ衣装のひとつとして登場

ファミコングランプリ2 3Dホットラリー

1988年4月14日発売／ファミリーコンピュータ ディスクシステム

草原や砂漠といった長距離を走り抜いてゴールを目指すレースゲーム。メカニック衣装は本作の姿がモデル。メカニック（整備士）という名称なのは、本作でマシンがダメージを受けた際に自分で修理する要素があるためである。





胸に赤と青のラインが入った白いスーツが特徴。『オデッセイ』とは帽子が逆向き

スーパーマリオブラザーズ3

1988年10月23日発売／ファミリーコンピュータ

しっぽマリオにより初めて空が飛べるようになったシリーズ3作目。各ワールドにマップがつくようになり、マップ上の施設「キノピオの家」でミニゲーム「絵あわせ」が遊べた。『オデッセイ』では「絵をあわせる」というつながりから、セリフやBGMがオマージュされている。



パラパラの絵を揃えるミニゲーム

1985

1986

1987

1988

クイックス

1990年4月13日発売／ゲームボーイ

画面上を不規則に動くクイックス（敵）を避けながら、線を引いて領土を占領するゲーム。ゲームオーバー時のスコアによってさまざまな国をイメージした衣装のマリオが見られ、『オデッセイ』のポンチョ衣装はメキシコをイメージした姿がモデル。

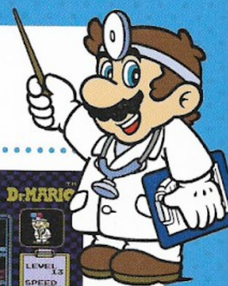




ポンチョ姿でギタロン（民族楽器）を弾く姿は、『オデッセイ』でも見られる

ドクターマリオ

1990年7月27日発売／
ファミリーコンピュータ、ゲームボーイ



白衣をまとって額帯鏡をつけたドクター衣装。これはカプセルを投げてウイルスを退治する本作の姿がモデル。ファミコンを皮切りに多くのハードで発売されており、ゲームキューブ版（『NINTENDOパズルコレクション』）以降の作品では赤いネクタイをしている。





本作でのマリオは、その名の通り医者。自ら開発した特効薬を手にウイルス退治へと赴く

スーパーマリオワールド

1990年11月21日発売／スーパーファミコン

スーパーファミコンに舞台を移し、グラフィックやBGMがパワーアップしたシリーズ第4弾。メインテーマともいえる地上BGMは、ニュードンク・シティのビル屋上にあるプールサイド脇のラジカセから流れる。また雲の上のボーナスエリアも、本作のボーナスエリアより選曲されている。本作では新たな仲間・ヨッシーが初登場。『オデッセイ』ではキャプチャーして操作をするが、本作のヨッシーはマリオを背中に乗せ、ともに冒険をする心強い仲間。ヨッシーは後に主役にも抜擢され、『ヨッシーストーリー』をはじめとしたシリーズへと発展する。

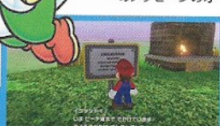


長い舌を伸ばして敵を食べる姿はこの当時から健在。木の実をたくさん食べるとタマゴを産む





『オデッセイ』のヨッシーの家の看板メッセージは、本作に登場するヨッシーのメッセージのオマージュである



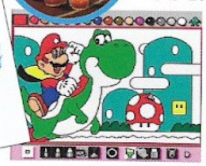
マリオペイント

1992年7月14日発売／スーパーファミコン



お絵かきや作曲ができるゲーム。『オデッセイ』のペイント衣装、指揮者衣装は本作に登場するアートワークがモデルになっている。これらの姿はゲーム中には登場しないが、パッケージや説明書などに描かれていた。





エプロン姿は同じだが、『マリオペイント』ではベレー帽ではなく通常の帽子を逆向きに



スーパーマリオカート

1992年8月27日発売／スーパーファミコン

マリオやピーチ姫、クッパといったお馴染みのキャラクターがレースを繰り広げる『マリオカート』シリーズの一作目。『オデッセイ』のミニカーチャレンジで流れるBGMは、本作に登場する最初のコース、マリオサーキットのBGMが使用されている。



8人のドライバーでレース

1989

1990

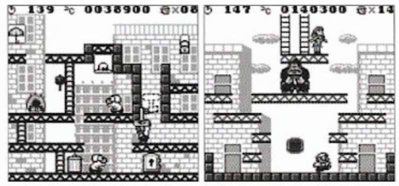
1991

1992

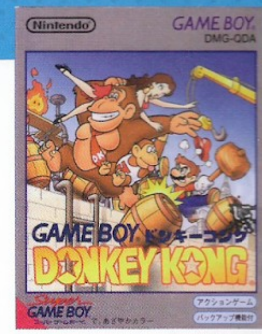


ドンキーコング
1994年6月14日発売／ゲームボーイ

アーケード版『ドンキーコング』のリメイク作。ドンキーコングにさらわれたポリーンを助けるストーリーを踏襲しつつ、マリオの豊富なアクションを駆使し、仕掛けを解くパズル要素の強いアクションゲームとなっている。前述したように本作からポリーンと呼ばれ、見た目も今の姿に近いデザインになったため、本作がポリーンの初登場作ともいえる。



最初の舞台であるビッグ・シティ。高層ビルが立ち並ぶ大都会の景観は、ニュードンク・シティを彷彿とさせる。ほかにも森や砂漠などを舞台に、逃げるドンキーコングを追いかける



パッケージ。ポリーンの赤いドレスやウェーブのかかった髪型など、現在の姿に近いデザインになっている

ヨッシーのクッキー
1992年11月21日発売／ファミリーコンピュータ、ゲームボーイ



コック衣装のモデルはこのタイトルがモチーフ。クッキーを揃えて消すパズルゲームで、本作のマリオの職業がコックとなっている。なお、本作はゲームボーイやスーパーファミコンでも発売されているが、それらは通常のオーバーオール姿をしている。



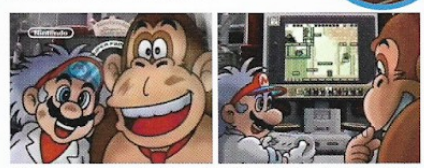


コック帽を被り、赤いスカーフをしているのが特徴。ゲームキューブ版でも見られる

スーパーゲームボーイ
1994年6月14日発売／スーパーファミコン



スーパーファミコンでゲームボーイソフトが遊べた周辺機器。博士衣装はそのTVCMに登場した姿がモデルになっている。ただし、博士服は少しデザインが異なる。



TVCMではスーパーゲームボーイを開発した博士としてドンキーコングと共演。これはゲームボーイ版の『ドンキーコング』と同日発売だったため

スーパーマリオランド2 6つの金貨
1992年10月21日発売／ゲームボーイ





ワリオ衣装のモデルとなっているワリオは、本作で初登場したキャラクター。黄色い帽子に紫のオーバーオールという姿は、マリオに変装して城を乗っ取るため。マリオの幼馴染みとも自称している。

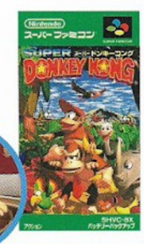




城を取り戻すために金貨を集め、ワリオと対峙する

スーパードンキーコング
1994年11月26日発売／スーパーファミコン

年老いた初代ドンキーコング（現・クランキーコング）に替わって、新生ドンキーコングが主役となる2Dアクションゲーム。キャンディーコングといったコングファミリーも初登場。





『オデッセイ』で衣装として登場するディディー帽と服。ドンキーコングの相棒であるディディーコングも『スーパードンキーコング』が初登場

1993

1994

サテラビュー

1995年4月23日サービス開始／スーパーファミコン



スーパーファミコンを使った衛星データ放送サービス。サテラビューはその受信機器であり、BSチューナーを介して『BS ドクターマリオ』などさまざまなゲームを受信できた（2000年にサービス終了）。サテラビュー衣装は、本作の広告に登場したマリオの姿。「宇宙から新しいゲームが降りそそぐ」というキャッチコピーで宇宙をアピールしているからか、宇宙服のような姿をしている。

サテラビュー衣装は宇宙衣装よりもポップなデザイン。背中にはロケットエンジンを背負っている

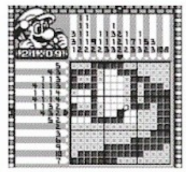
マリオのピクロス

1995年3月14日発売／ゲームボーイ





上と横の数字をヒントに、隠れた絵を導き出すパズル。パズルを解くことを古代遺跡にある石版を解読する様子に見立て、マリオが探検家のような姿をしていた。『オデッセイ』の探検家衣装のモデル。『マリオのスーパーピクロス』は異なるものの、『ピクロス2』でも同様の姿をしている。



パズルを解く際には画面左上にいて、ミスやクリア時にリアクションをする



続編である『ピクロス2』でも同じ格好をしている。こちらはワリオも登場

スーパーマリオ64

1996年6月23日発売／NINTENDO64





2Dから3Dへ。箱庭探索型アクションの礎

シリーズ初の3Dアクションゲーム。立体のフィールドを自由に駆け回って、隠されたパワースターを見つける。『オデッセイ』では野球の衣装をはじめ「64」という文字を随所で見かけるが、これは本作を意識した数字。キノコ王国のローカルコインの形状が本作のコインをモチーフにしたものであったり、本作のポリゴン姿を忠実に再現した64衣装も。また、ピーチ城も外見・内部ともに本作をモデルにして大幅にブラッシュアップされたもの。屋根の上にヨッシーがいるのも本作のオマージュとなっている。







パワーアップのひとつ、敵を触れただけで倒せるメタルマリオ。メタルマリオ衣装はこの姿がモデル



ピーチ城(当時の名称は「キノコ城」)。赤い屋根とピーチ姫のステンドグラスは当時から健在だった



64衣装で入れる部屋は本作の中庭がモデル。地面や彫刻のデザインまで忠実に再現されている

1995　1996　1997　1998　1999

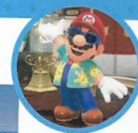
スーパーマリオサンシャイン

2002年7月19日発売／ニンテンドー ゲームキューブ



汚れた南の島・ドルピック島を綺麗にするため、放水を得意とする相棒のポンプを背負って冒険する3Dアクション。サンシャイン衣装は本作で条件を満たすと手に入る衣装がモデル。サングラスをかけているため、本作では着用すると画面が少し暗くなる。





本作のキーアイテムであるシャインが描かれたシャツが特徴。南国の島のため、半袖を着用

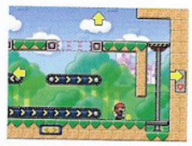


マリオvs.ドンキーコング2 ミニミニ大行進!

2007年4月12日発売／ニンテンドーDS

ポリーンが再び登場。マリオが開いたテーマパークのオープンパーティに招待されたポリーンだったが、機嫌を損ねたドンキーコングにさらわれてしまう。『オデッセイ』でポリーンから出されるクイズの「昔ゴリラにさらわれたことある」はこれらの経験から。





タッチペンでミニマリオを操作し、ゴールまで導くパズルアクションゲーム



続編『突撃! ミニランド』では、おもちゃのミニポリーンをもらえなかったことにドンキーコングが激怒しポリーンをさらう

マリオテニス64

2000年7月21日発売／NINTENDO64

マリオファミリーが繰り広げる、本格テニスゲーム。本作で初登場したワルイージの衣装をモデルにしたのが、ワルイージ衣装。ワルイージはデビューまでの下積みが長く、ルイージをライバル視する少し変わったキャラクターという設定。この後も出番を増やし、長い手足を活かしてテニスやゴルフといったスポーツゲームはもちろん、『マリオパーティ』や『マリオカート』シリーズで活躍することになる。







細長い体型に紫色の帽子や服がトレードマーク。帽子のマークは、Lマークを反転させた形となっている

スーパーマリオギャラクシー

2007年11月1日発売／Wii



宇宙を舞台にした3Dアクションゲーム。『オデッセイ』と同じ3Dアクションではあるが、本作はゴールまでの道のりがある程度決まっているコースクリア型3Dと分類される。ロゼッタやキノピオ隊長といった味方キャラクターが初登場し、冒険がより豊かに。続編に「スーパーマリオギャラクシー2」（2010年発売）があり、ヨッシーも登場した。



降り注ぐスターピースは、ハニークレーターのローカルコインのモデル





キノピオ隊長率いる探検隊が初登場。ピーチ姫を助けるために冒険していた

2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007

スーパーマリオ 3Dランド

2011年11月3日発売／ニンテンドー3DS

初めて携帯機で発売された3Dアクション。コースクリア型だが『ギャラクシー』よりさらに2Dアクションシリーズに近いシステムになり、3Dアクションが苦手な人でも遊びやすいように配慮されている。『オデッセイ』でも確認されたしっぽの木は本作が初登場であり、その葉っぱを取ればタヌキマリオへとパワーアップできる。



各コースの最後に設置されたゴールポールに掴まればゴールとなる（続編にあたる『3Dワールド』も同様）





ある嵐の夜、しっぽの木の様子を見に行ったピーチ姫が帰ってこないところから物語が始まる。翌朝のしっぽの木にはクッパからの手紙が残されていた



地蔵にキャプチャーした姿は、本作に登場する地蔵マリオがモデル。重さで敵を踏みつぶせる



New スーパーマリオブラザーズ 2

2012年7月28日発売／ニンテンドー3DS

ニンテンドーDS、Wiiと続く2Dアクション『Newスーパーマリオシリーズ』シリーズの第3弾。本作はコインをたくさん集めることをテーマとしており、ゴールドマリオはそのためのパワーアップのひとつ。全身金色に輝く姿は、ゴールド衣装のモデルとなっている。







ゴールドファイアボールをブロックに当てるとコインになり、敵に当てればコインを大量に獲得できる

スーパーマリオ 3Dワールド

2013年11月21日発売／Wii U



最大4人で遊べるようになった3Dアクション。『オデッセイ』の各国に隠されたドットネコマリオ・ピーチは、本作に登場するパワーアップがモチーフ。なお、本作にも隠されたドットキャラクターを見つける遊びがあった。



ネコマリオは爪で引っ掻いて攻撃したり、少しだけ壁を上ることができるパワーアップ



本作でもキノピオ隊長が単身で冒険を繰り広げる。衣装が現在の姿になったのも本作から



2008 2009 2010 2011 2012 2013

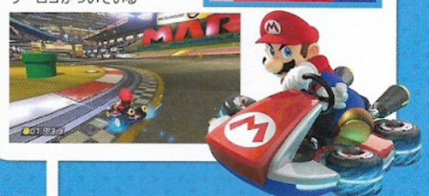
マリオカート8

2014年5月29日発売／Wii U

空や水中だけではなく、壁や天井も走れるようになったシリーズ8作目。カートのほか、バイクやATVマシンにも乗れる。2017年には要素を追加した『マリオカート8 デラックス』（Nintendo Switch）も発売。全42キャラクターが登場する。

『オデッセイ』のレーサー服についたスポンサーのようなロゴは本作に登場するもので、マリオの世界に合わせて作られたデザイン。なお、メカニック服も同様にスポンサーロゴがついている





スーパーマリオメーカー

2015年9月10日発売／Wii U



『スーパーマリオ』シリーズの2Dコースを作って遊ぶことができるゲーム。この時の衣装がビルダー衣装のモデルとなっている。なお、『オデッセイ』に登場するドットネコマリオ・ピーチは本作に登場するドット姿が元となっている。



ヘルメットをかぶり、腰のベルトにはハンマーなどの道具を備えつけている。ゲーム中ではドット姿でも登場する



Newニンテンドー3DS

2014年10月11日発売

ニンテンドー3DSの機能がアップしたNewニンテンドー3DS。背面のプレートを自由に付け替えておしゃれにカスタマイズできるのが特徴。『オデッセイ』のおしゃれ衣装はその広告に登場したマリオがモデルとなっている。



テーマは「着せ替えよう」。上下のプレートを自分好みに着せ替えることができる

テーマの通り、いつもと異なる衣装に着替えた任天堂キャラクターが広告に使われた



スーパーマリオ ラン

2016年12月15日配信開始／スマートデバイス

走り続けるマリオをタップで操作する、スマートデバイス向け2Dアクションゲーム。このゲームだけ少し意味合いが異なり、『オデッセイ』に要素が登場するのではなく、『オデッセイ』の発売に先駆けてコラボレーションされたタイトル。キャッピーやウェディング衣装のマリオなどが、『スーパーマリオ ラン』の特定の敷地に自由に配置できる、観賞用のアイテムとして期間限定配信された。









スーパーマリオ オデッセイ

2017年10月27日発売／Nintendo Switch

2014　2015　2016　2017

そして、未来へ

『オデッセイ』の発売後に登場した、『オデッセイ』の要素が含まれているタイトルたち。2018年8月の時点で判明しているタイトルを紹介していく。



進め！ キノピオ隊長

2018年7月13日発売／Nintendo Switch、ニンテンドー3DS



キノピオ隊長が繰り広げる、もうひとつの冒険

各国で冒険を繰り広げるキノピオ隊長を主役にしたアクションゲーム。重い荷物を背負っているためジャンプができないキノピオ隊長を操作し、箱庭型のコースをクリアしていく。Wii U版では『3Dワールド』へと通じるストーリーだったが、移植された本作では、『オデッセイ』へと通じるストーリーに変更。4つの国を冒険してパワームーンを入手する。

砂の国の さかさピラミッド



ミニチュアのアッチーニャ遺跡群を進んで行く。さかさピラミッドが浮かび、夜になる演出も

滝の国の トロッコツアー



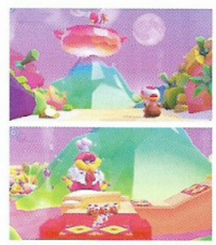
トロッコに乗って大滝のあいだを進む。恐竜の化石の周りにはお宝も隠されている

都市の国の 発電所



地下には発電所もあり、稼働するとしかけが動き出す。市庁舎ホールにはキノピコたちの姿も

料理の国の コック島



コック島の吐くトゲ球を避けながら、崩れる足場をダッシュ。振り切って大ナベの上へ

大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL

2018年12月7日発売／Nintendo Switch



各界のゲームキャラクターが入り乱れて大乱闘する対戦アクション。マリオには『オデッセイ』要素が新たに追加され、スーパージャンプパンチをするとキャッピーが現れローカルコインが飛び出す。



ステージ「ニュードンク市庁舎」では背景でポリーンも登場し、歌を披露

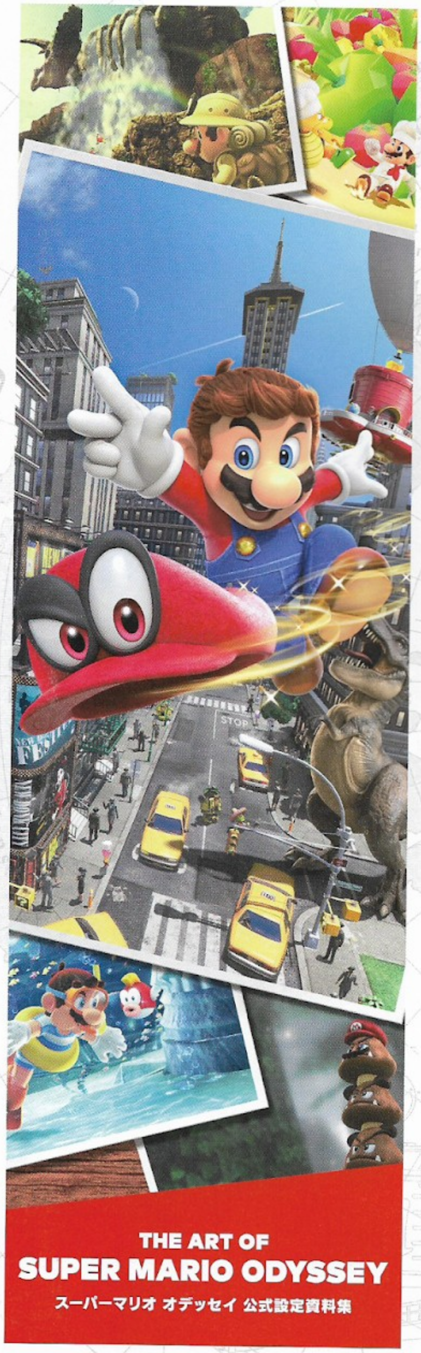


キャッピーも参戦。スーパージャンプパンチやアピールなど、一部のアクションをした際に現れる

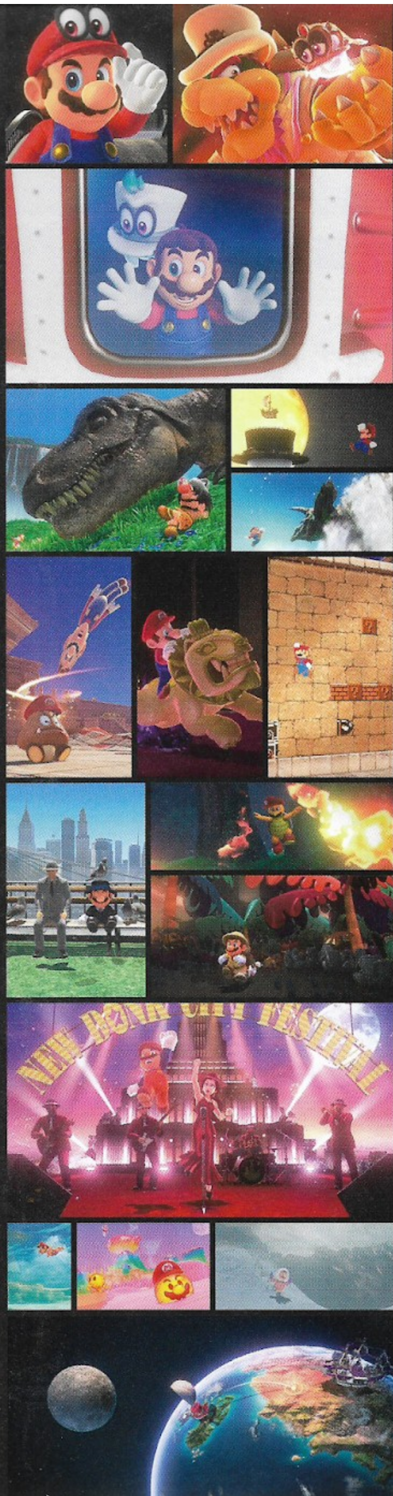


ウエディング衣装でも乱闘可能になった。またドクターマリオも別枠で参戦

2018



INDEX



SUPER MARIO ODYSSEY
スーパーマリオ オデッセイ

THE ART OF
SUPER MARIO ODYSSEY
スーパーマリオ オデッセイ 公式設定資料集



STAFF

企画・編集・執筆	坂井一哉
構成・執筆	kikai
校閲	佐藤大作
編集協力	冠 美花 太細友香里

Special Thanks to
『スーパーマリオ オデッセイ』開発チーム

監修・協力	任天堂株式会社
デザイン	有限会社フリーウェイ
アートディレクター	斎藤詩音(有限会社フリーウェイ)
DTP	有限会社ウィッチ・プロジェクト
印刷・製本	凸版印刷株式会社

編著　ニンテンドードリーム編集部
2018年9月30日　初版

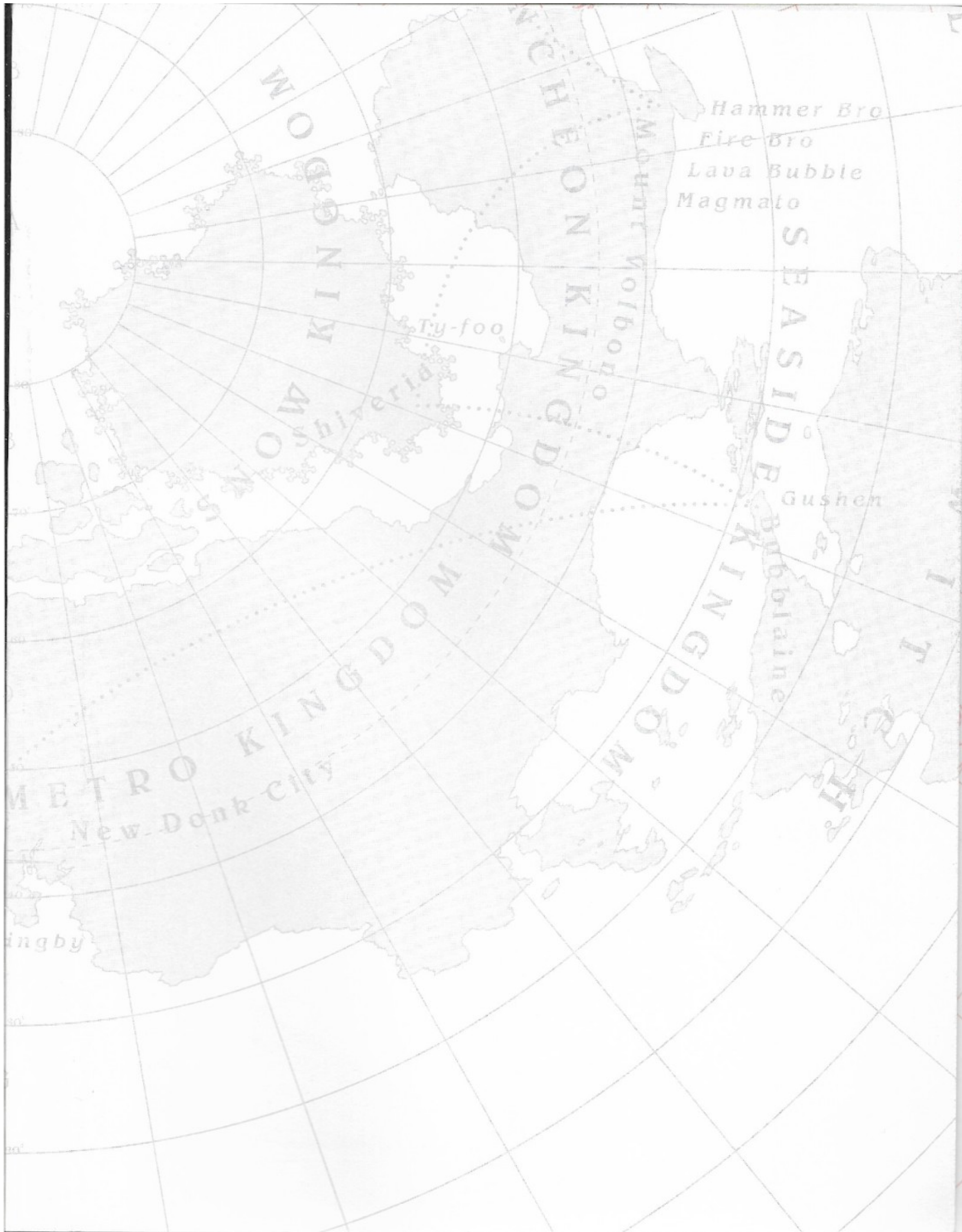
発行人
工藤 克俊

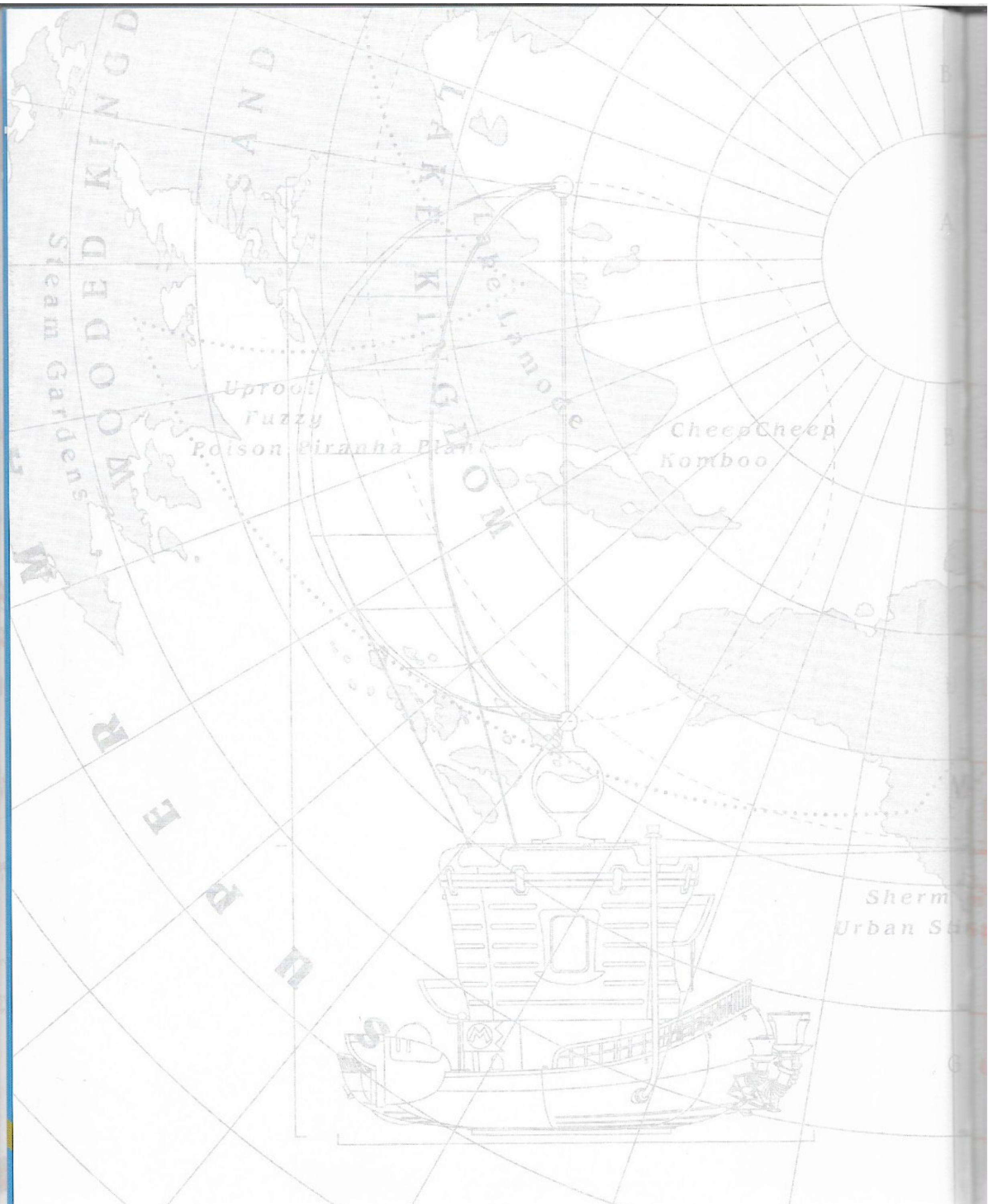
発行
株式会社アンビット
〒112-0013　東京都文京区音羽1-15-15 シティ音羽 205号
TEL：03-6304-1371（編集）

発売
株式会社徳間書店
〒141-8202　東京都品川区上大崎3-1-1 目黒セントラルスクエア
TEL：048-451-5960（販売）
振替：00140-0-44392

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

ISBN978-4-19-864696-7


Hammer Bro
Fire Bro
Lava Bubble
Magmato
SNOW KINGDOM
Shiveria
Ty-foo
Mount Volbono
SEASIDE KINGDOM
Gushen
Bubblaine
METRO KINGDOM
New Donk City


WOODED KINGDOM
SAND
LAKE KINGDOM
Lake Lamode
Steam Gardens
Uproot
Fuzzy
Poison Piranha Plant
CheepCheep
Komboo


SNOW KINGDOM
Shiveria
Ty-foo
NCHEON KINGDOM
Mount Volbono
Hammer Bro
Fire Bro
Lava Bubble
Magmato
SEASIDE KINGDOM
Gushen
Bubblaine
METRO KINGDOM
New Donk City